CD OYUN



HAZİRAN 1998 SAYI: 13 FİYATI 650.000 TL.

SEVEN KINGDOM
F-22
ARMED & DELIRIOUS
ANDRETTI RACING
MORTAL KOMBAT 4
FINAL FANTASY
DIE BY THE SWORD
STREET FIGHTER ZERO 2
STARCRAFT
MYSTERIES OF THE SITH
FROGGER
SEGA TOURING CAR

FINDIK BİLGİSAYAR

FCOM THE GAME

INTEL TX 512C PNP BORD
INTEL PENTIUM 200 MMX
2,1 GB SEAGATE HARDDISK
2 MB S3 VIRGE EKRAN KARTI
WINDOWS TÜRKÇE Q KLAVYE
24X CD-ROM
16 BIT SOUND BLASTER SPK+MIC
MINI TOWER KASA
1,44 DISK SÜRÜCÜ
32 MB EDO RAM
14" NI/LR MPR II EKRAN
33600 VOICE APACHE FAX/MODEM
MOUSE
WINDOWS 95 TÜRKÇE PROGRAM







800 $ + KDV

Hediyeleri...: -Tamtamına 205 adet sizin için CD'ye hazırlanmış süper oyunlar
-Bilgisayarınızı tozdan koruyacak toz örtüsü(Klavye+Monitör+Kasa)
-Mouse pat

FCOM BİLGİSAYARLARININ TÜM PARÇALARI 1(BİR) YIL GARANTİLİDİR.

FINDIK OYUN KULÜBÜ

PC İÇİN DİSK OYUNLARI
PC İÇİN ENSON CD OYUNLARI
PC İÇİN EĞİTİM CD'LERİ
SONY PLAY STATION OYUNLARI
SEGA SATÜRN OYUNLARI
SEGA MEGA DRIVE OYUNLARI
GAME BOY OYUNLARI
GAME GAER OYUNLARI

ARADIGINIZ OYUN BİZDE YOKSA BOŞUNA ARAMAYIN
İŞİMİZ OYUN SADECE OYUN

MERKEZ
30 SOK 15/C
B.EVLER/ANKARA
TEL&FAX:(312) 223 9617

ŞUBE
TUNALI HİLMİ CD.
NO:88/84
K.DERE/ANKARA
TEL&FAX:(312) 468 0231

BÜRO
KONUR SOK. NO: 14/19
KIZILAY/ANKARA
TEL&FAX:(312) 223 9617

İÇİNDEKİLER

HAZİRAN 1998
SAYI:13



F-22
Air Dominance Fighter

98'in favori uçuş simülasyonlarından F-22 ADF'de hiç bir oyunda görmediğiniz kalite düzeyini bulacaksınız.

SAYFA 6



FINAL FANTASY VII

İddia ediyoruz, artık PC'nizde hiç bir şey eskisi gibi olmayacak. Çünkü en çok satan Play Station oyunu olan FFVII çok çekici bir öyküye, kusursuz görüntülere ve amansız döğüş sahnelerine sahip bir savaş sistemi.

SAYFA 21

REKLAMLAR

YAYINEVİ ADINA SAHİBİ: Gülsün ŞENGİL
YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ: Figen ÖZCAN
REKLAM SORUMLUSU: Selin ŞENGİL
SATIŞ ve ABONE İŞLERİ: Seyit ÖNLÜ
YAZI KURULU: Ceran ARIGİL
Göktuğ YÜCEL
Tolga SAVAŞÇI
RENK AYRIMI - DETAY REPRO NECDET ÇELİKTAŞ
0312. 311 11 27
DAĞITIM - BİRYAY

1 YILLIK ABONE BEDELİ 6.500.000TL
HAVALENİZİ
EKONOMİST YAYINEVİ 107677 NOLU POSTA ÇEKİ veya İŞ BANKASI AKAY ŞB.'si (4201) 7504 NOLU HESABA YAPABİLİRSİNİZ.

Tunalı Hilmi Cad. 96/16 06700 Kavaklıdere-ANKARA
Tel: 0312. 468 03 80 - 427 17 76
Faks: 0312. 468 18 93
P.K. 270 Kavaklıdere - ANKARA

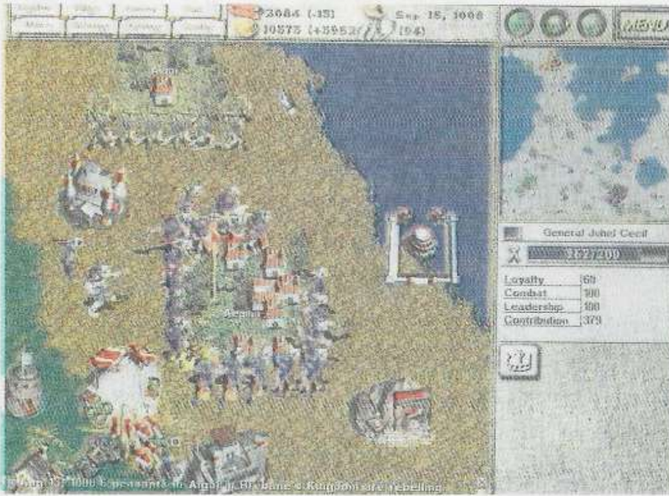
SEVEN KINGDOMS

ASKERLERİNİZİ EĞİTİN ve HER ŞEYİ YOK ETMEK ÜZERE GÖREVE GÖNDERİN!

Command & Conquer: Red Alert'ın başarısının, strateji oyunları yayımcılarının kafasına şu tip bir yaklaşım yerleştirdiği söylenebilir: Artık strateji oyunları öylesine popüler ki ne kadar çok oyun çıkarırsak çıkaralım, hayranları tarafından peynir ekmek gibi tüketileceklerdir. Eh, çıkarılan oyunların sayısına baktığımızda, bu yaklaşımın izlerini farketmemek mümkün değil.

Strateji oyunları dünyasının son durumu ne olursa olsun, Seven Kingdoms'ın en yeni strateji olduğu gerçeği değişmeyecek. İşte yazının tam burasında, Seven Kingdoms'ın yeni bir çığır açacak çarpıcı özellikleri oyunculara sunduğunu söylemek isterdik. Ama ne yazık ki durum hiç de böyle değil.





Tabii bu, Seven Kingdoms'ın sıradan bir oyun olduğu anlamına gelmiyor. Her şeyden önce, oynanabilirlik düzeyi mükemmel ve açıklamaları da yerli yerinde.

ACABA KİMLERE UYGUN?

Eğer en son çıkarılan üç strateji oyunu olan Seven Kingdoms, Uprising ve Human Onslaught'u (Warwind 2) değerlendirirsek, şöyle bir sonuca varmak normal olabilir: Seven Kingdoms ve Human Onslaught herhangi iki strateji oyunu gibi görünürken, Uprising en azından görüntüleri ile yeniliklere imza atan bir ürün.

Seven Kingdoms'u bilgisayarınıza ilk kez yükleyip açtığınızda, kafanız karışacak ve büyük bir olasılıkla kullanım kılavuzuna başvurmanız gerekecek. Dahası oyunun ilk üç-dört saatini de, ne yapacağınızı iyice anlamak için harcayacaksınız. Oyuna iyice alışınca ise, şaşkınlıkla aslında daha önce görmediğiniz bir özellik içermediğini farkedeceksiniz. Daha önce de belirttiğimiz gibi aslında oyunun kötü bir yanı yok, ama diğerlerinden farklı değil. Tabii şimdi bu oyun ilginç değil, boşuna para vermeyin dersek, gerçek zamanlı strateji türünün hayranlarını kızdıracağımızı biliyoruz. En iyisi biz biraz daha açıklama yapalım da, kendi kararınızı kendiniz verin.











MİNİ TEST

Lütfen aşağıdaki sorulara kendiniz için doğru ya da yanlış yanıtını verin:

1. Gerçek zamanlı strateji oyunlarını çok seviyorum ve elimde yeterli sayıda strateji oyunu yok. Eğer her ay yeni bir oyun çıkarılmazsa, çok üzüleceğim.
2. Bilgisayar oyunlarını seviyorum ve elime yeni bir oyun geçtiği zaman, kalitesi ve türü ne olursa olsun bitirinceye kadar bırakmıyorum.
3. Strateji türüne yeniyim ve daha önce çıkarılmış olan binlerce strateji oyununun tümünü kaçırdım.
4. Hayattan fazla bir beklentim yok. Bu nedenle herhangi bir şeyden yeterince heyecan duyabilirim. Kötü grafikleri ve düşük ses özelliklerine rağmen MS Word for DOS ile bile çok eğlenceli saatler geçirmiştim.

DEĞERLENDİRME

Eğer bu dört sorudan en az birine doğru yanıtını verdiyseniz, Seven Kingdoms'ı severek oynayabileceksiniz demektir. Son olarak, bu tip oyunculara yönelik bazı ayrıntılar verelim.

BİRAZ AYRINTI

Adından da anlaşılacağı gibi, oyunda yedi tane krallık var. Bu tabii aynı zamanda yedi tane de kral olduğunu gösterir. (Çok zekiyiz canım.) Bilin bakalım siz kimsiniz? Tamam, bu zor sorunun yanıtını biz verelim: Yedi kraldan biri. Şehriniz, emirlerinizi farklı yollardan yerine getirmek üzere eğitebileceğiniz çok sayıda sadık köylüye ev sahipliği yapıyor. Madencileri eğitip madenlere göndererek kömür, kil ve demir elde edebilirsiniz. Bilim adamları yetiştirirseniz, sizin için yeni silahlar geliştirmelerini sağlamış olursunuz. İnşaatçılar yeni binalar yapıyor. Askerleriniz ise bir general ya da kral tarafından eğitiliyor. Bir pazar inşa edebilir, burada bir deveyi dost krallıklara satarak paranızı artırabilirsiniz. Daha fazla asker eğitip karşılarına çıkan her şeyi yok etmek üzere görevlendirebilirsiniz.

SONUÇ

Dürüst olmak gerekirse, Seven Kingdoms karşılaştığınız en kötü strateji oyunu değil elbette. Ama Total Annihilation, Command & Conquer ve WarCraft 2 gibi liderlerin çok gerisinde kaldığı da bir gerçek.

PERSPEKTİF

Gerçek zamanlı strateji oyunları dünyasında Total Annihilation, Command & Conquer ve WarCraft 2 gibi çok sayıda kusursuz oyun varken, Seven Kingdoms'ın ne derece söz sahibi olacağını kestirmeyi sizlere bırakıyoruz.

Teknik Özellikler
Bellek: 16 MB
İşlemci: P90
Grafik: SVGA
Ses: Bütün bilinen ses kartları
Kontrol: Mouse

F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER



Bakalım en yeni hayali uçak teknolojisini en iyi hanginiz kullanabileceksiniz?
Başlamadan önce bir uyarı: Eğer elinizdeki makinenin özelliklerini yeterli bulmuyorsanız, bu yazıyı okumaya devam ederek hiç boşuna zaman kaybetmeyin.

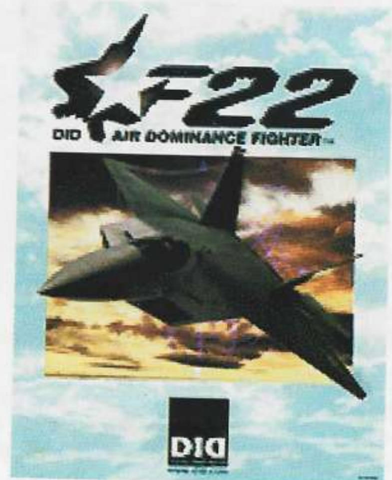
HALA BURADA MISINIZ? O HALDE BUYRUN

F-22 Air Dominance Fighter'ın (ADF) çok parlak bir oyun olduğunu söylemek yanlış olmaz. Görünen o ki açık ara ipi göğüsleyecek olan 98'in favori uçuş simülasyonu ile karşı karşıyayız. Ve bu daha bir başlangıç. İlerledikçe, daha önce hiçbir oyunda görmediğiniz kalite düzeyini F-22 ADF'de bulacaksınız. Yalnızca gerçekten de süper görünüşlü grafiklerden söz etmiyoruz.
Çevrenizde ne varsa, aynı şey hepsi için geçerli. Daha önce yapılan hiçbir uçuş simülasyonu, bu kadar kusursuz olamamıştı. Hava trafiği kontrolcüleri havaalanları arasındaki seferlerinizde yardımcı oluyor ve gerçekten de çok etkinler. Gökler hem sivil hem de askeri uçaklarla kaynıyor. Bunların her biri kendi uçuş rotasını izliyor. Nereye bakarsanız bakın, mutlaka orada bir şeyler oluyor. Dünya gerçekten de sorunlarıyla çok meşgul ve varlıklar aleminde yalnızca küçük bir yer tuttuğunuzdan, sizinle kişisel olarak ilgilenmiyor. Tabii bu, siz bombalarınızı savurmaya başlayıncaya kadar geçerli. Zaten gerçek hayatta da aynı şey geçerli değil midir?
Uçaklar da gerçek oldukları hissini veriyor. Kontrol panelinde gördüğünüz hemen hemen bütün düğmeleri işlevine uygun olarak döndürebiliyor, kaydırabiliyor ya da üzerlerine basabiliyorsunuz. Eğer gerçek F-22'nin yapabildiği ama oyundaki benzerinin yapamadığı bir şey varsa, bu herhalde yalnızca Amerikan ordusunun bildiği büyük bir sır olmalı. Uçuş dinamiği ve silahların hedefler üzerindeki etkisi kusursuz. Ayrıntılar öyle hassas bir biçimde düşünülmüş ki bombaladığınız bir binanın parçaları uçağınıza sıçrayıp kanatlarınıza zarar verebiliyor. Oyuncuların F-22 canavarı ile başedebilmeyi öğrenmesi için, bir dizi eğitim amaçlı göreve yer veriliyor. Bu görevler içinde yalnızca kalkış-iniş amaçlı çok basitleri olduğu kadar, nükleer istasyonlara lazer mühimmatı bırakmak gibi çok karmaşık olanları da var. Hatta bazı görevleri bir AWACS uçağı içinde geçirerek her uçağa operasyon için yol gösterebiliyorsunuz.



KÜÇÜK ŞEYLER

İyi de, oyunun hiç mi eleştirilecek yönü yok?
Eh, birkaç tane var. Ama bunlar öylesine küçük ayrıntılar ki burada hepsinin üzerinde dursak bizi tarafsızlığımızla takdir edeceğinize, art niyetli olduğumuz için suçlarsınız. Hadi bir örnek verelim. Radyo iletişiminde kullanılan metni beğenmeyenler çıkabilir. Hadi bir daha: Kullanım kılavuzları, acemiler için olması gerektiğinden biraz daha zor anlaşılır bir yapıya sahip. Bunlar, uçuş okulu ile gerçekten de kusursuz bir eğitim veren Falcon 3.0'dakilere yaklaşamıyor. Bu F-22 ADF'deki kılavuzların kötü olduğu anlamına gelmiyor, yalnızca Falcon 3.0'dakiler kadar iyi değiller, o kadar.
Bir de oyunun garip bir hatası var. Ama hatırlatalım; bu da eleştiri kapsamına alınamayacak kadar küçük bir eksi. Yalnızca anımsatılmaya değer olduğunu düşündüğümüz için burada sözünü edeceğiz. Havaalanında beklerken, birden bir Learjet üzerinize geliyor ve içinde bulunduğunuz uçağın içinden geçiyor. Doğru okudunuz; yanından dolaşmıyor, içinden geçiyor. Sanki orada siz ve içinde bulunduğunuz bir uçak yokmuş gibi. Elbette bütün bunlar, ahşap bir mobilyanın parlak cilasını silemeyecek kadar ufak toz parçaları. (Tamam, kötü bir benzetme



oldu.)
Ha, bir de yine utanarak değineceğimiz küçük bir sorun var: Oynanacak bir savaş senaryosunun olmaması.

SEFERBERLİK

F-22 ADF'de, sefer türü herhangi bir göreve yer verilmiyor. Oyunda tonlarca görev ataması söz konusu. Bunlar içinde Mısır ve Etyopya gezisi gibi teatral ağırlığı olanlar olduğu kadar, Old Vic ve Adelphi'deki noktaların bombalanması gibi savaşa yönelik olanları da var. Ancak bunlar asla sürekliliği olan bir askeri seferberlik senaryosunun parçası durumunda değiller. Dahası, hangi silahları kullanacağınızı bile seçemiyorsunuz. Her şey daha önceden planlanmış durumda ve size kalan, yalnızca uçağınızı doğru dürüst kullanmak.
Yayımcı firma DID'nin bu konudaki savunması şu: 98 ortalarında piyasaya çıkarmayı düşündükleri F-22 Total Air War ek paketinde, AWACS komutunu eksiksiz olarak kullanabilecek ve şimdiye kadar çıkarılan en kapsamlı savaş simülasyonuna kavuşacaksınız. Tabii bu gelecekte olacak ve şu anda



geçerli eksikliği ortadan kaldırmıyor. AWACS'ları kullandığınız görevlerde azda olsa çeşitlilik söz konusu olsa da, bu oyunun oynanabilirlik düzeyine kalıcı bir katkıda bulunamıyor. İşte bu küçük eksiklik, az sonra okuyacağınız (ya da her şeyden önce bakmış olduğunuz) skor bölümündeki eksik 0.5 puanın açıklaması.
F-22 ADF'nin şimdiye kadar oynadığınız en iyi uçuş simlerinden biri olduğunu, oynayınca siz de kabul edeceksiniz. Tek bir eksiklikle: Savaş senaryosunun yokluğu. Zaten DID firması bunu hep yapıyor: Her zaman **mükemmele yakın** oyunlar çıkarıyor. Oynayanlar anımsayacaktır; aynı durum EF2000, F-29 Retaliator ve Robocop 3 gibi oyunlarda da söz konusu idi.

PC'NİZ YETERLİ Mİ?

Az sonra vereceğimiz teknik özelliklerden düşük bir PC'si olanlar burayı okusunlar. Çok fazla grafik akıcılığı beklenemese de, F-22 ADF'yi en az P120 işlemcili makinelerde oynayabilirsiniz. Yine de sonuçtan hiç de memnun kalacağınızı sanmıyoruz. Özellikle bir 3Dfx kartı edinmek bir zorunluluk. Hele oyunu 32 MB'ın altında RAM miktarı ile çalıştırmayı düşünüyorsanız, vay halinize.

PERSPEKTİF

Geçen yıl çok sayıda F-22 simülasyonunun piyasaya çıktığını anımsayacaksınız. DID'ninki içlerinde en iyi olanı. NovaLogic'in F-22 Raptor'ı da iyi bir oyun, ama uzun vadede F-22 ADF'ye rakip olacağını sanmıyoruz. Tek ciddi rakip, Joint Strike Fighter.

Teknik Özellikler
Bellek: 16 MB (3Dfx için 32 MB)
İşlemci: P166
Grafik: SVGA
Ses: Bütün bilinen ses kartları



PERSPEKTİF

İlginç bir konu üzerine kurulmuş espirili dialogların ve karakter garfiklerinin iyi seçilmesi oyun piyasasında iyi bir yer kazanmak için önemlidir. ADVENTURE piyasasının tek ismi olan LUCAS ARTS bu sayede senelerdir zirvede. Oyunları hep liste başı çeken LUCAS ARTS, çoğunlukla komedi türünü seçmiştir. Grafik bakımından da CARTOON kalitesini kullanmıştır. Ama değişen teknoloji sonunda oyun piyasasını, 3D RENDER grafiklere döndürdü. Elbette çıkan bazı CARTOON grafikleri de unutmamamız gerekir. Bunu da SIRTECH'in son çıkardığı oyun olan ARMED & DELIRIOUS'ta görüyoruz. Oyuna baktığımızda MYST ve MONKEY ISLAND gibi oyunların sentezlerini görebiliriz. Bu oyunu ADVENTURE severlerin şiddetle oynamasını öneririrm.

KONU

Grany'lerin evlerinin etrafında her şey çok normaldi. Her zaman ki gibi küçük bir kız kaydıraktan kayıyor kocaman bir fil de bahçede koşturuyordu. CROTONY ailesinin evindeki kişiler ise çok normal bir gün geçiriyorlardı. Granny hariç herkes etrafta dolanıyor ve günlük işleriyle uğraşıyorlardı. Granny tavan arasında gazetesini okurken dalmıştı. Her şey bir anda oldu ve uzaydan gelen Mr. RABBIT evin temelini bir makasla keserek uzaya kaçırdı. Tabii içindeki insanları da başka yerlere götürdü. Granny ise her şeyden habersiz olarak hala uyuyordu. Sonunda uyanan Granny tavan arasından indi ve ailesine seslendi. Kimseyi etrafta göremeyen Granny gerçeği öğrendiğinde her şey için çok geçti, O artık uzaydaydı.

ARTILAR

İlginç bir konuya sahip olması yanında, oyun içinde espirili dialogların ve animasyonların geçmesi, kullanıcıyı biraz olsun oyuna bağlıyor. Oyunda gittiğiniz her yerde Granny'nin yaptıkları oyunun espiri yönünün çoğunu oluşturuyor. 3D render grafiklerin oluşturduğu 5 dünyanın bulunması, mekan açısından da oyunun hayli tatminkar olduğunu fark ettiriyor. Ses efektlerinin ortamlara göre uygun olması, oyun içinde bir uyum sağlıyor. Oyundaki karakterlerin çokluğu da göze çarpan olumlu bir özellik. Bütün karakterlerin hareketleri için tek tek Motion-Capture yapılmış ve RANDER edilmiş. Oyunun 5 CD 'de gelmesi oyunda hiç bir şeyden kaçınılmadığını gösteriyor.

EKSİLER

Oyunun oynanabilirliği bakımından eksik olması oyunu her şeyiyle etkiliyor. Oyundaki GRANNY'nin yaptığı ilginç hareketlerin, konuşmaların geçilememesi bazı durumlarda kullanıcıyı sıkabiliyor. Oyunun 5 CD'ye dağılış bakımında kötü olması oyun sırasında hep CD değiştirmenize neden olmuş. Bunun yerine oyunda bulunan her dünya bir CD'ye konulabilirdi. Ara demolar dışında fazla INTRO'nun bulunmaması 5 CDlik bir oyun için hayli ilginç görünüyor.

ARMOD&DELICIOUS

Oyun 5 CD'den oluşuyor ve bu 5 CD'nin içinde 5 tane dünya ve bu dünyaların içindeki alanlar bulunuyor. Bunları ben bir kısaltma yaparak vericem ve bu kısaltmaları oyunun içinde kullanıcam. A, B, C, D, E olmak üzere beş tane dünya var. Bu dünyalardan sadece A ile B'nin bağlantısı olan bir yer yok ama diğer C, D ve E dünyalarının bir kaç tane bağlantılı yerleri var. Bunları da C1 veya D2 diye adlandıracağım. Ve bu yerlerin yanına {}koyarak o yerin kaçıncı CD'de olduğunu yazacam. Ve yazdığım dünyaların kısaltma harfleri haritada saat yönünde.

Oyunda Yer Alan Mekanlar

VILLA {1 }
A {2 }
B {1 }

C'nin içerdiği mekanlar ;

C1 {4 }Sağ taraftaki kare kapı
C2 {3 }Büyük ikili kapı (kavuniçi renkli)
C3 {5 }Platformun sağ ucu

D'nin içerdiği mekanlar;

D1 {2 }Kara delik
D2 {2 }Uydu

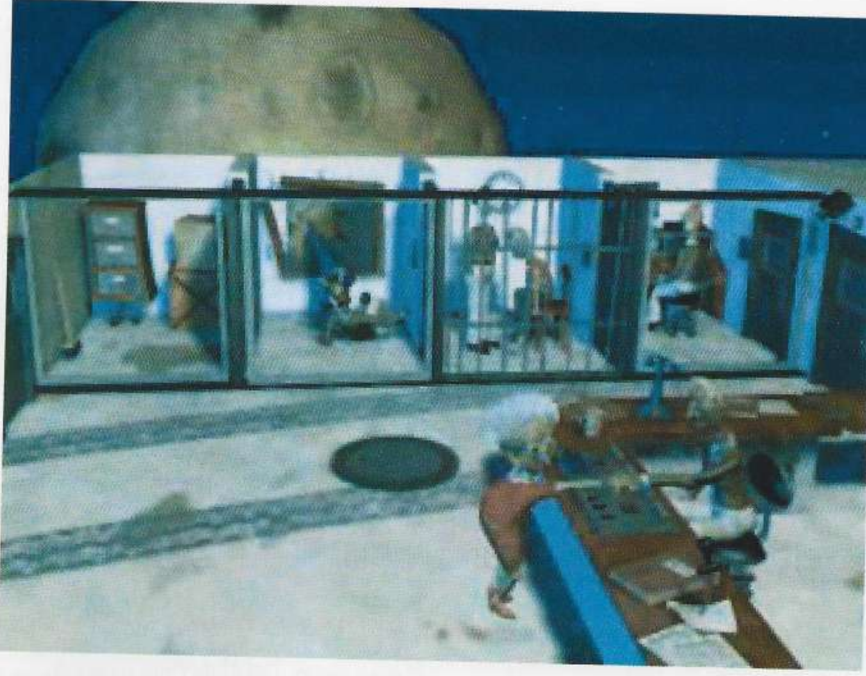
E'nin içerdiği mekanlar;

E1 {5 }Sol üsteki platformun üzerindeki kaya
E2 {4 }Ağaç
E3 {3 }Tekerlek
E4 {3 }Küre

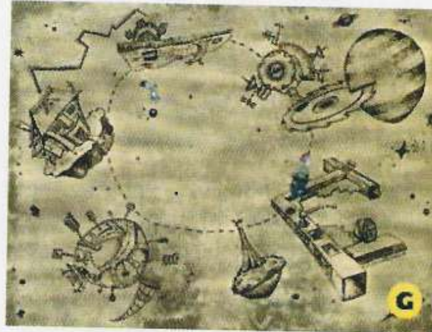
VILLA

Oyuna Granny'nin villasının mutfağında başlıyorsunuz. Sağdaki sandalyeyi soldaki rafın altına çekin.





(çekmek için nesnenin üzerine gelip nesneye tıklayın ve elinizi tuştan çekmeden söylenilen yöne çekin.)Sonra sandalyenin üzerine çıkın ve dolabın üzerindeki SNORKEL'ı alın. Ekranın sol alt köşesinden hole çıkın. Buradan da ekranın alt köşesine tıklayın ve tavanarasına çıkın. Masada yeşil şişeye tıklayın ve BOTTLE of BRANDY'i alın. Ortada duran boruyu sağa çekin. Tavan arasının kapısı açılacak ve kafanıza kova düşecek. Kovaya tıklayın ve kovanın içinden çıkan renkli solucanı yakalayın. Ekranın sol alt köşesinden çıkın ve banyoya gelin. Banyoda yıkanan bir inek göreceksiniz. Ortada duran paspasa tıklayın ve sonrada paspası deliğe kullanın. Çöp kutusunu deliğin yanına çekin ve çöp kutusuna tıklayıp üzerine atlatın. İneğin gelip delikten düşmesini bekleyin. İnek delikten düşecek. Sonra yukarı çıktığında çöp tenekesinin pedalına basacak ve siz de havada uçup dolabın üzerindeki SUN TAN LOTION'u alacaksınız. Hole geri dönün. Ekranın sol alt köşesine tıklayın ve yemek odasına gelin. Her objeye tıklayın. Masanın üzerindeki uzaktan kumandaya tıklayın. Böylelikle orada kasanın kapısını açacaksınız. Sol alt köşedeki tabuta tıklayın ve FLYING CASKET'i alın. Sonra çekmeceye tıklayarak PORNO MAGAZINE'i alın. Merdivenin altından yatak odasına gidin. Portreye birkaç kez tıklayın. Sonra portreyi yukarı doğru çekin ve arkasındaki ANTI-DIZZINESS PILL'i alın. Kavanozu açamıyorsunuz. ANTI-DIZZINESS PILL'i yerdeki ayak izine kullanarak açın. Çöp sepetine iki kez tıklayın ve GEOERGE'un gizli odasına gidin. Fotoğraflara bakın ve odayı inceleyin. Ekranın sağ alt köşesindeki ilginç alete tıklayın. İkinci çekmeceye tıklayın ve çekmeceyi açıp içinde TAPE RECORDER'ı alın. Bu teyp size her zaman gerekecek. Yani bu bir HINT. Eğer oyunda takıldığınız yer olursa teybi dinleyin ve ipucu alın. Yer kapısına tıklayın ve yatak odasına geri dönün, oradan da hole gelin. Sağdaki kasaya tıklayın ve



açın. İçinden PLUNGER'ı alın. Holdeki sol kapıdan girin. Burası bir kilere benziyor. Bir çok alet ve hırdavat bulunuyor. Rafta duran aletlerin en sağdakine tıklayın. Düşen vazonun içinden çıkan ELECTRIC BUTTON'u alın. Ve rafın en üstünde duran COAT HANGER'ı ve SCARF'ı alın. Rayın en alt kısmına tıklayın. Yukarıdan bir südyen düşecek, onu alın. Bu sizin inventory'niz ağırlaştığı için, ek bir südyen. Şimdi makinaya tıklayın ve uçun. Artık haritadasınız.

MAP

Haritadayken B'ye gelin.

B

Sol taraftaki RUBBER BANT'ı alın. Sağdaki dönen objeyi alın. Bu bir yarım pusula. Soldaki minibüs lastiğine tıklayın ve DREAM MAKER CAPSULE'ü alın. Ekranın sol alt köşesinden çıkın ve haritaya gelin.

D & D1

Haritadan D'ye oradan da D1'e gidin. Karanlıkta duran bir kaya var. Onu sağa çekin. Çöp fıçısının içindeki büyük iğneye tıklayın ve onu tuvaletin kenarına yerleştirin. GRANNY'nin yanındaki küreye tıklayın ve onu sağdaki çöp tenekesine koyun. Küreğe 3 kere tıklayın. Deliğin içindeki tuvalet kapağına bazı şeyler uçacak ve batacak. Çöp fıçısının arkasındaki altın renkli metalik nesneye tıklayın. Sonra karıncalar size bir yol açacak. Ortadaki yerden gidin. Ormana geldiniz. Burada gidilebilecek bir çok yer var. Siz sol üst köşenin yanından gidin. Takoz şeklindeki altın renkli objeye tıklayın ve onu soldaki ağaca yerleştirin. Tahta objeye tıklayın ve onu takozun üzerine yerleştirin. Sonra sol köşedeki tahtaya tıklayın ve oturun. Kangurunun soldan yaklaşmasını bekleyin ve kırmızı butona basın. Eğer yapamazsanız tekrar deneyin. Doğru yaptığınız zaman BABY CARRIAGE'i alacaksınız. Sol alt köşeden ve tuvaletin bulunduğu yerden çıkıp haritaya gelin.

B

B'ye geri dönün. Şalgam başlı adamı bulun ve BABY CARRIAGE'ı adama verin ve HAMMER'ı ile MUSIC NOTE'u alın. Haritayı geri dönün ve D'ye giderek D1'e gidin.

D & D1

Ağaç bloğuna tıklayın. Tamponun yerini değiştirin. Yük arabası gidip heykele çarpacak ve yaratık yere düşecek. Ona HAMMER'ı ve MUSIC NOTE'unu verin. Yeşil objeyi alın ve haritaya geri dönüp B'ye geri dönün.

B

B başka bir buzul çağına girmiş görünüyor. BLOW-DRYER'ı kurutma makinesine kullanarak CHINA PLATE elde edin. Haritaya geri dönün ve C'ye gidin.

C

Ekranın ortasındaki kapıdan girin ve PINBALL PARK'a gidin. Burada 4 tane çıkış yeri var. Bunlar soldan sağa sırayla [i] [ii] [iii] ve sağ üst köşedeki geldiğiniz kapı. [i]' den girin. GRANNY'nin ayağı takılıyor ve silah mağzasına giriyor. İçerde mağaza sahibinin kız arkadaşıyla birlikte çıkarttıkları sesleri

duyuyorsunuz. EARPHONES'u alın. Sonra GRANNY beklemekten sıkılıyor ve zile 2 kez basıyor. Mağaza sahibi hemen geliyor. GRANNY sağ eliyle bir otomatik silah deniyor. Sonra tüfek kullanmak istiyor. Ama vurabileceğiniz bir hedef yok. Adama CHINA PLATE'i verin. Mermiye sonra ihtiyacınız olacak. Sol alt köşeden çıkın. Dışarıda sizin invetorynizi bir adam çalacak ama korkmayın sonra alacaksınız. [iii]'e gidin. COAT HANGER'ı portmantoya koyun. Tuvalet kapısına tıklayın ve açılınca palto askısına tıklayın. Tezgahın üzerindeki biraya tıklayın. Sonrada palto askısına tıklayın. Bunu doğru zamanda yaptığınızda kadına tuzak kuracaksınız. Kadının yerine tıklayın ve oturun. Kartlara tıklayın ve TRANSLATOR'ı alın. PINBALL PARK'tan çıkın ve C3'e gidin. Soldaki ilk kapıdan yer altına inin. İndikten sonra GRANNY'nin iki ayağının arasına tıklayın ve yukarı doğru çekin. Tavan uçacak ve siz oraya çıkacaksınız. Sağdaki ilk kapıya ve yere tıklayın. Böylelikle GRANNY sola zıplayıp tekrar tekrar kapıya zıplayacak ve kamera hareket edecek. Hapishane kapısından girin. Burada sizi sorguya çekip dışarı fırlatıyorlar. Tekrar içeri girin. Muhafız içerde telefonla meşgul oluyor. Eşarb aşağı eyildiğinde eşarbı çekin ve onu boğun. Küçük odaya girmek için kontrol panelini kullanın ve şu sırayı izleyin. Ortadaki, sağdaki, soldaki, sağdaki ve ortadaki butona basın. Hapishane demirlerini çekin ve açın. İçerideki TELESCOPE'u alın. Bacadaki giriş ikonuna tıklayın. Yuvarlak kapağı yukarı doğru çekin ve yeni bir delik açın. Leylak rengindeki kanepeye tıklayın ve oturun. Bu kanepeye doğru zamanda tıklarsanız kuaför geri geri size doğru gelirken delikten düşecek. Kirpiye tıklayın. Acele olarak buradan çıkın. Yansıyan görüntüyü sizin sağınıza doğru çekin. Duvar parçalanacak. Merdivenden çıkın. Sağdaki vantilatörü sola çekin ve kapağı açın. Vantilatörün uç kısmının GRANNY'nin sağına doğru çekin. Açılan yerden içeri girin. PLUNGER'i





ekranın sağ alt köşesindeki yuvarlak nesneye kullanın. Bitkini fısıltıları dinleyin ve DOUBLE MIRROR'u alın. TRANSLATOR'ü sol alttaki sarkaça kullanın. Serbest olan PENDULUM'u alın. (Büyük olanı değil.) Geldiğiniz yoldan geri dönün. GRANNY kütüphaneye girmek isteyecek. Ama kütüphane kapalı. Soldaki ilk kapıdan iki tane yaratık çıkacak. Adları "YELLOW" ile "BRICK-ROWL" Onlarla konuşun. Sonunda onlar size sarı kremitli yolu izlemenizi söyleyecek. Burası biraz hileli. Siz onların 4 kiremitle oluşturduğu küçük daireleri izleyin. Eğer doğru kremitlere tıklarsanız kremitler mordan sarıya dönecek. Burada biraz uğraşacaksınız ama göründüğü kadar zor değil. İlki ikinci kremit. Altın renkli kapıdan çıkın. Bu kapıya sadece ikonunuz çekiç ikonu olunca tıklayabiliyorsunuz. Eğer başarılı olursanız kütüphane açılacak. Kütüphaneye girin. (soldaki dördüncü kapı.) Yerdeki çatlağa dikkat edin. Büyük kitaplığı sola çekin. Yeni bir kapı açılacak. (Ekranın sol alt köşesinde) Yeni açılan kapıya tıklayın. Pervaneyi aşağı çekin ve SCREW'i alın. Haritaya gelin ve A'ya gidin.

A

Ekranın ortasındaki kapıya birkaç kez girmeyi deneyin. Yaratıklar size kızacak. Kapının üzerindeki aletlere tıklayın. Basamağı tekerleğe doğru çekin. Butona pervane açılana dek basın. Yeni çıkış ikonu ortaya çıkacak. Oraya tıklayın. Muhafız sizden uzaklaşınca kapıya tıklayın. Böylelikle muhafız yere yıkılacak. Eğer olmazsa tekrar deneyin. İkinci muhafız etkisiz hale getirene kadar avizeye tıklayın. Sağdaki kapıdan çıkın ve bahçeye girin. Burada bir yıkıcıya ihtiyacınız var. Topu yukarı sola çekin. GRANNY'nin üzerine tıklayın. 9 sütunun üzerindeyken GRANNY'ye tıklayın. İstinat duvarına tıklayın. Çatı düşecek ve uçuşan şeyler ezilecek. CORN FLAKE'i alın. Soldan çıkın ve aynaya tıklayın. Haritaya gelin ve B'ye gelin.

B

Inventorynizdeki BOTTLE of BRANDY ile CORN FLAKES'i birleştirip SPICED CORN FLAKES'i elde edin. SPICED CORN FLAKES'i domuza verin (Eğer ilkinde almazsa ikincide alacaktır.) ve AIR BUBBLING PIG'i alın. PENDULUM ile tavuğu hipnoz edip, AIRY CHICKEN'i alın. Bir şeyler okuyan adama TELESCOPE'u verin ve WORMS ROSTER'ı alın. Haritaya çıkın ve E'ye gidip oradanda E1'e gidin.

E

Kuyunun kolunu sola doğru çekin. Sonra sol köşedeki leveri sola çekin. En son olarakta kuyunun kolunu sağa doğru çekin. Yeni bi çıkış ikonu açılacak. Oraya girin. FISH TANK'ı alın. Biraz solunuzdan çıkın. Solunuzda duran meyvaların ortasındaki iki meyvayı aşağıya çekin. Bir göl ortaya çıkacak. COLOR WORMS'ın a BUCKET'ı suya bırakın. Yeşil yaratığın altındaki deliğe tıklayın ve ROUND GREEN CREATURE'ı alın. Kuyunun oraya geri dönün. Kuyunun sol tarafının arkasından girin ve gaz istasyonuna gidin. Horum için ağızlığı alın. Üç tekerlekli tezgaha tıklayın. Bunu iki kere daha yapın. İçinden çıkan solucana WORM POSTER'i verin ve BASEBALL CAP'ı alın. Kuyuya geri dönün ve ekranın soluna doğru olan kapıdan girin. Deve BULLET'ı verin.

GIANT BELT'i alın. Havadaki eve benzeyen yer yeni bir çıkış ikonu. Oraya tıklayın. Soldaki leveri yukarıya çekin. Bu havayı başka tarafa çevirecek. Sol leveri aşağıya itin. Bu kapınınn açılmasına neden olacak. Adamın miğferini sağa çekin. AIR BUBBLING PIG'i kozmonotun üzerine kullanın. Adam yeniden canlanacak ve GRANNY'ye bazı ipuçları verecek. Ekranın alt tarafında duran alete tıklayın. Birşeyler olmaya başlayacak. Bir kez daha tıklayın ve MEMO MACHINE'i alın. Buradan çıkıp devi ve kuyuyu geçip ekranın sağından çıkın ve E3'e gidin. Burada fazla beklemeden çamaşırlara tıklayın. Kırılmeş taşıyıcı bant makinasına bir göz atın. Ekranın ortasından çıkın. Adama tıklayın ve GRANDPA MOVING'i alın. Sol köşeden çıkın ve kırılmış makinanın olduğu yere dönün. RUBBER BAND'ı levere kullanın. Dişli çarkın arasına GIANT BELT'i koyun ve FISH TANK'ı taşıyıcıya yerleştirin. Yaşlı adamın kafasına tıklayın ve GARNDPA ın BAG'ı alın. Sol altan çıkın ve E'ye gelip E4'e gidin. Banka tıklayın ve oturup biraz dinlenin. GRANNY'nin ayağını yukarı çekin. (İlkinde kabul etmeyecek, siz tekrar tekrar deneyin.) Böylelikle GRANNY kıza çelme takacak ve kızı havuza düşecek. SNORKLE'ı kıza kullanın ve kızı kurtarın. Fiskiyedeki DYNAMO'yu alın. Otobüsü sola çekin. GRANNY'ye tıklayın ve kendinize gelin. Yukarıdaki hortumu direksiyona doğru çekin. Sileceğe tıklayın. Otobüsün tepesindeyken LIGHT BULB'u alın. Otobüsten inin çıkın ve en sondaki eve girin. Boş tranvayın solunuzda durmasını bekleyin ve GRANDPA in BAG'ı tranvayın içine atın. Travay bu sefer sağ tarafta durduğunda ekranın sağ alt köşesindeki nesneye tıklayın. Sonra kabzaya tıklayın ve merdivenlerden inip 3 adamın bulunduğu yere gelin. Kemiklere ve masa örtüsüne tıklayın ve GLASS of OLD LIQUOR'ü alın. Sol üst köşeden çıkın ve buradan METAL CROWBAR'ı alın. Ekranın alt tarafından çıkarak E'e gelin ve E2'ye gidin. Ağacın önündeki çakıl taşlarına tıklayın. Çakıl taşlarını ağaç eklemlerini oynattığı zaman fırlatın. (Eğer ilkinde yapmazsa bir daha deneyin.)Motorsiklete tıklayın. Sonra arabanın aküsüne tıklayın. GRANNY'i arabaya vuracak ve üzerinde zıplayıp arabayı parçalayacak. Sonra tahta köprüye tıklayın. Masadaki zarfa tıklayın. En son olarak postacının motorsikletine tıklayın ve boş sokete LIGHT BULB'u takın. Ama akü olmadığından çalışmayacak. DYNAMO'yu motorsiklete takın. Resmin arkasına tıklayıp FOLDING STEPS'i alın. Soldan çıkıp ağacın yanına gelin. Skateborda tıklayın ve etrafı gezin. Ekranın aşağısındaki yoldan gidin ve ağacı alın. Kutuyu almayı deneyin. Şu an alamıyorsunuz. Kalabalığın içine girin. ve orayı dağıtın. Ağacın solundaki yere MEMO MACHINE'i yerleştirin. Simdi kutuya tıklayın ve JACK-in-a-BOX'ı alın. Sağ alttan sonrada sol alt köşeden çıkın. Peynir kıskısına tıklayın. Sonra kaya parçasına tıklayın. Levhaya tıklayarak yönünü değiştirin. Tekrar tıklayarak yönünü birkez daha değiştirin. Resmi biraz yukarıya çekin. Peynire tekrar tıklayın. Böylece ağaç kımıldayamaz hale gelecek. Ona SCREW'i verin. Sonra o giderken arkasından HORN'u bırakacak. Haritaya gelin ve C'ye gelip C3'e gidin.

C

Sağdan ikinci kapıya girin. (kırmızı kapı) Burası bir laboratuvar. Profesörlerle konuşun. Ortadaki kolu çevirin. Garip canavarlar ortayı kırıp geçirecekler ve etrafta koşuşturacaklar. Kolun üzerindeki küçük kutuya tıklayın. Şeffaf hava tüpünün ucunu açık olan emme makinasına doğru çekin. REOUND GREEN CREATURE'ı kahverengi taşıyıcı banta takın. Silindirin ağızlığının üzerindeki alete tıklayıp WHISTLE'ı alın. Haritaya çıkın ve D'ye gidip oradan da D2'ye gidin.

D

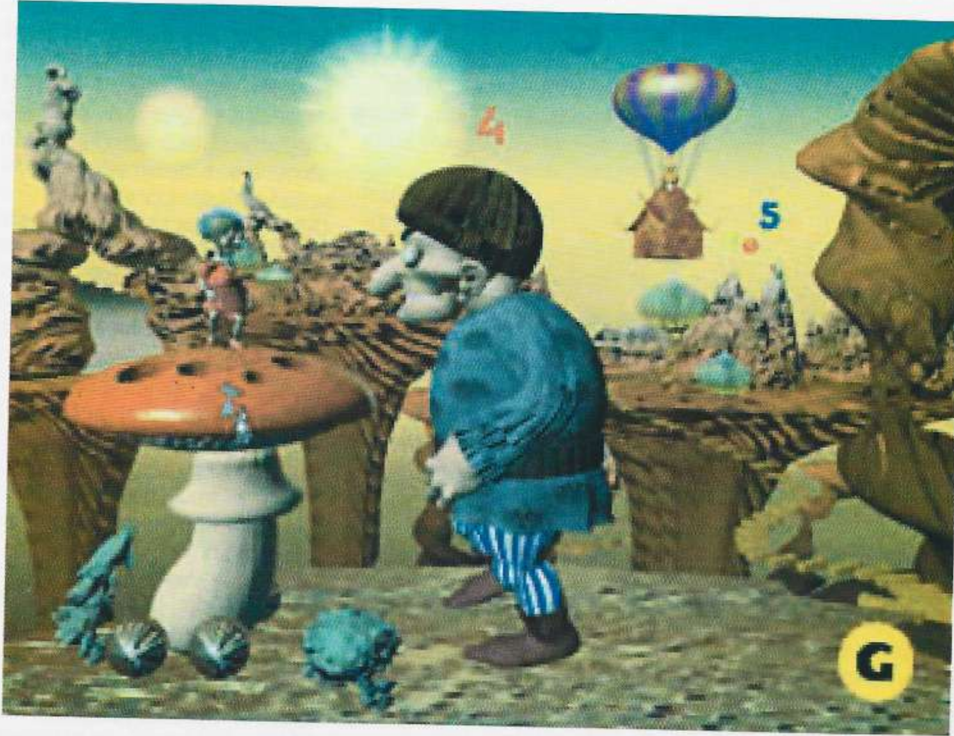
Switche tıklayın. Böylece her şey çalışmaya başlayacak. Yeşil kepenke tıklayın. Sonra bütün kepenklere teker teker tıklayın. 3 sarımsı kahverengindeki pencereden herhangi 2 tanesine tıklayın. Burada 4 tane yeşil pompa var. Bunlar soldan sağa [a], [b], [c], [d]. Pompalara şu sırayla tıklayın; [a]'ya bir kere, [c]'ye iki kez ve [d]'ye üç kez tıklayın. Yeni bir kapı açılacak. Bu kapıdan girin. Panele tıklayın. Siyah elektrik kablosunu çekin ve bağlayın. Doktor bir daha telefona baktığında elektriğe çarpılacak. Televizyon ekranının solunda bir çift switch var. Sağdakine tıklayın. Ortalıkta dolaşan fare kutunun üzerinde donup kalacak. MOUSE'u alın. Aydınlatılmış kapıdan girin. Elektrik süpürgesinin hortumunun ağzını altın renkli ayakkabılara doğru çekin. Portmantoya tıklayın. MOUSE'u elinize alın ve ZINK FLUSIK perdenin arkasından görüldüğü zaman MOUSE'u perdeye kullanın. Sonra hızlı bir şekilde elektrik süpürgesinin hortumunu yukarı doğru çekin. MODEL CLOTHES'u alın. Buradan çıkın ve şefin odasına dönün. Sol butona basın. (Sarı bir ışık yanacak.) Kısa bir süre için bir kapı açılacak. Çabuk olun ve bu açılan kapıdan girin. Burada FORK & SHOPPING CART'ınızı bulacaksınız. Burada mouse yerine yön tuşlarını kullanacaksınız. Tepeye tırmanın. Bu kadar uğraştan sonra BOTTOM PART of a HANG GLIDER'i alacaksınız. Ekranın üztüne tıklayıp ana kapıya gelin ve platforma dönün. Ortadaki objeye tıklayarak başka bir odaya teleport olun. Lazer odasına girmeyi deneyin. Duvarda 3 tane tokmak var. Dış taraftaki ikisi kırmızı ve ortadaki kahverengi. Sadece ortadaki çalışıyor. Buna tıklayın ve bir atlama taşı yapın. Tekrar tıklayın. GRANNY bir odaya girecek. Sağ köşede 3 tane transistör var. Ortadaki transistöre tıkladığınız zaman yukarıdan bir çubuk düşecek. Çubuk geri gitmeden önce sondaki tele tıklayın. Pencere açılacak. Tavşanın oturduğu yerden çıkın. WHISTLE ile HORN'u birleştirin ve HORN CONNECTED of a WHISTLE'ı oluşturun. Bu oluşturduğunuz objeyi sakız makinasına kullanın. Kapı açılacak. GRANNY elektrik odasına geri dönecek. Ekranın ortasından çıkan SMELLY CIGAR'ı alın. Yuvarlak girişe ve yer kapısına bakın, içeri girin. Lastik saplı sileceğe tıklayın. Tavşan size kızacak. Dışarı sileceği almadan çıkacaksınız. Musluğa tıklayın. Musluktan çıkan şeyleri çamurun içine doğru çekin. SQUEEGEE'yi alın. Tekerleğe tıklayın ve kapıyı açın. Oradan girin. Duvarın arkasındaki nesneye tıklayın. Kolu itin ve makineleri durdurun. Vanayı sağa çevirin ve tüpün bağlantısını çekin. Sandalyey tıklayın ve oturun. Tavanın ortasına yakın olan açık ambar kapağına tıklayın. GRANNY kalkacak ve ambara yaklaşacak. Ana makinanın gri butonuna tıklayın. Çok çabuk olarak tekrar sandalyeye tıklayın. Eğer hızlı yaparsanız bütün kapılar daralıp genişleyecek. MASTER KEY'i alın. (Bu anahtarı şimdi almalısınız. Eğer sonra alacağım derseniz bir daha alamıyorsunuz.)Sırasıyla sağ köşeden, aşağıdan, iki kere sol taraftan çıkın ve haritaya çıkın, A'ya gidin.

A

İki uyuyan muhafızın yanına gidin. Aynaya birkaç kez tıklayın. Ayna çok pislenmiş. SQUEEGEE'yi kullanarak aynayı temizleyin. Sonra aynaya tekrar tıklayın. Artık kasanın arkasını görebiliyorsunuz. Gri renkli kola tıklayın. ve DIAMOND'ı alın. Haritaya geri dönün ve E'ye gelerek E2'ye gidin.

E

Uykulu ağacın olduğu yere gidin. Ağaç esnediği zaman ağzına tıklayın ve ağzından içine girin. Masaya ve sandalyeye tıklayın. Tavandan aşağı asılı olan ipi sola çekin. Sandalyeye birkaç kez tıklayın. SMELLY CIGAR'ı sandalyeye kullanın. LONG SHEET of PAPER'ı alın. Sağ alt köşeden çıkın ve ağacın olduğu yere gidin. Düzlemi



yukarı doğru çekin. Yargıcın masasına tıklayın. En büyük monitöre tıklayın ve tavşanın gizli aygıtını parçalayın. DIAMOND ile DUOBLE MIRROR'ı birleştirerek ILLUSION'u elde edin. Sonra onu beyaz tişörtlü adama verin. Adamın önündeki kutuya tıklayın ve EXPLODING BOXES'ı alın. Sırasıyla sağ alttan, yukarı sağ köşeden çıkıp haritaya gelin. D'ye gidip D1'e gidin.

D & D1

Ormana geri dönün. Sağ alt köşeden çıkın. Yolda birine rastlayacaksınız. Baltaya tıklayın. Sonra tekrar tıklayın. Adamın kafası açılacak. DREAM MAKER CAPSULE'ü kullanın. Ekranın sol köşesinden çıkın ve ekranın sağ üst köşesine tıklayarak tünelin sonuna çıkın. GRANNY'ye tıklayın. Sonra ekranın sağ alt köşesine tıklayın ve görünmeden tünelin sonunun karşısına gelin. Temiz çamaşırları alın. Tramvaya tıklayın ve binin. Tramvay tünele doğru gidiyor. Hızlı bir şekilde GRANNY'nin soluna sonra da sağına tıklayın. Tramvay taşıdıklarıyla birlikte sizi pis çamaşırların olduğu yere boşaltacak. Beyaz kemiğe ve sepete tıklayın. GRANNY ipin üstüne atlayacak. Sepeti alana kadar sepete tıklayın. Sepetten el bombasını kaldırın veyarıktan atın. Oradaki adam sigara içmeye başlayacak. BASEBALL CAP'i adamın başına kullanın. GLASS of OLD LIQUOR'u masadaki nesneye tıklayın. Adamın bacağına ve sonrada sandalyesine tıklayın. Adam koşturacak. Sandalyeye oturana kadar tıklayın. GRANNY etrafında dönecek, sallanacak... ve sonunda UNDERPANTS'ı alacak. Dart tahtasına tıklayın. 3 tane ortak merkezli yüzük var. Birine tıkladığınızda yüzüğün içinde renk bitene kadar dönüyor. İçten dışa doğru yüzüklere şu sırayla tıklayın. Sarı yüzük, mavi yüzük ve kahverengi yüzük. Böylece dart gidecek. Sağ alt köşeden çıkın. Mikrodalgaya tıklayın ve girin. Burada bir adam havalı matkap ile dev bir salyangozu deliyor. GRANNY'i sallanıyor ve yere düşüyor. ANTI-DIZZINESS PILL'i üzerinize kullanın ve yutun. Artık matkabın sallamasında etkilenmeyeceksiniz. Salyangozun kafasına, kabuğuna tıklayın. Sonra da matkapla çalışan adama tıklayın. MUSHROOM'u alın. Yeni açılan yerden girin. MELAINE'nin odasındasınız. METAL CROWBAR'ı üçgen alete kullanın. Sonra üçgen alete tıklayarak çevirin ve testere dişli rampaya getirin. Tost makinasına rampa dengelene kadar birkaç kez tıklayın. 2 böceğe tost makinasına girene kadar tıklayın. Sonra tost makinasının leverine basın. Kızarmış böcek fırlayacak ve mızrak gibi tavan vantilatörüne girecek. Diğer böcek içinde aynı şeyi yapın. JACK-in-a-BOX'ı siyah kutuya kullanın. MELAINE hipnoz olacak. Açık dolaba tıklayınçAkvaryumdan yaratıkları ve FAMILY ALBUM'ü alın. Boşaltılmış yuvarlak diski sola çekin. Sonra haritaya gelin ve VILLA'ya gidin.

VILLA

Villaya soldaki kapıdan girin. LONG SHEET of PAPER'i kullanarak rafın en üstündeki BALL FILLED WHIT WATER'ı alın. Villadan çıkın ve haritaya gelin. C'ye giderek C2'ye gelin.

C & C2

(Altüst Dünya)

GRANNY asansör şaftına düşüyor. Paneldeki nesneye tıklayıp yerini değiştirin. Dışarı çıkmış olan ayağı gıdıklamayı deneyin. Sonra ayağı soldaki aynaya doğru çekin. Fuaye tepe taklak dönecek. Ekranın ortasında 4 tane buton var. Aşağıdan ikinci butona tıklayın. Bariyerin sivri uçlu tarafını GRANNY'ye doğru çekin. En sondaki kapıdan çıkın. Şu an tepe taklak olan odadasınız. Tabi ki burada biz de tepe taklakız. Merdiveni sola çekin. Kapıya tıklayın ve çıkın. FOLDING STEPS'i boşluğa kullanın. Sonra HALF COMPASS'i ekranın ortasındaki havada duran nesneye kullanın. Köpeğin gidip kulübesinde oturmasını bekleyin ve FAMILY ALBUM'ü ona gösterin. GEORGE'un manyetik aleti adamı itecek ve köpeye onu bağlayacak. İkisinide çatı penceresine doğru çekin. Sağ alt köşeden çıkın. Tavandaki ve yerdeki yaratıklara tıklayın ve onlarla konuşun. BALL FILLED WHIT WATER'ı GRANNY'nin ayaklarına koyun. Tavanda veya yerde oluşmuş deliğe tıklayın. Karanlık!! Ekranın alt tarafında kahverengi parıltıya tıklayın. GRANNY tepe taklak olan yere geri dönecek. LAMPSHADE'i alın. ELECTRIC BUTTON'u gri panele takın. Servis asansörüne tıklayın ve değişik makinaların bulunduğu yere gelin. Buradan aşağıya asılı olan taslağa tıklayın sonra bir kere daha tıklayarak BLUEPRINT'i alın. Resmin altındaki tekerleği çevirin. Büyük makinanın üzerinde iki tane kahverengi ve bir tanede gri buton var. İki koluda itin ve sonra arasındaki butona basın. Sonra resmin altındaki butona tıklayın. Ekranın alt köşesindeki oyuğa tıklayın veWEIRD FISH'i alın. Sırayla ekranın sol alt köşesinden ve ortasından çıkarak koridora gelin. Sağdaki ilk girişin altındaki çıkıntıya tıklayın. Şimdi çok ilginç bir odadasınız. Yerde duran yuvarlak metalik nesneye tıklayın ve sonra onu GRANNY'e doğru çekin. Yerdeki çatlağa tıklayın ve kapağı açın. Kapağa ve sandığın üzerindeki göze tıklayın. Sonra aşağıdaki kapıya tıklayın. Oradaki adama AIRY CHICKEN'ı verin. Aşağıdaki kata geri dönün. Altaki sandığı en

üsteki gözüne tıklayın ve üsteki kapıya zıplayın. Tavuğa ve üsteki kutunun üzerindeki gözüne tıklayın. Sonrada aşağıdaki kapıya tıklayın. Kameranın sağındaki adama tıklayın ve CAMERA'yı alın. Aynaya tıklayın ve sonrada sağa doğru çekin. Ucu GRANNY'e doğru olan oka tıklayın. Sonra GRANNY'nin önündeki oka tıklayın. (Ucu aşağıya doğru olan.) Kubik şeklindeki eve gelin. Oradaki mimara BLUEPRINT'i verin. Kovaya tıklayın ve onu fotorafın üzerine koyun. Bir müzik çalacak ve kırmızı botlar aşağıya düşecek. Onları alın. Kanca yardımıyla buradan çıkın. Sonra sırasıyla sağ alt köşeden, sağ alt köşeden, fuayeden ve ekranın sağ köşesinden çıkıp haritaya gelin. E'ye giderek E3'e gidin.

E & E3

Ekranın sağ köşesinden çıkın. GEORGE'a tıklayın. MODEL'S CLOTHES'u giyin ve GEORGE'un dikkatini çekin. FLYING CASKET'i soldaki sütuna koyun ve GEORGE'a tıklayın. Sonra CAMERA'yı GEORGE'a kullanın. Bir kaç saniye bekleyin. GEORGE gittikten sonra bavula tıklayın ve SUITCASE'i alın. Ekranın altından sonrada üst tarafından çıkıp haritaya gelin ve VILLA'ya gidin.

VILLA

GEORGE'un gizli odasına gidin. Orada iki tane kırmızı kapı var. İkisine de tıklayın. Sonra sol taraftaki kapıyı sola çekin ve sağ kapıyı açın. SUITCASE'i kare şeklindeki panele koyun. Kırmızı perde kapanacak. Sağ taraftaki kapının içindeki makinaya tıklayın ve yatak odasına geri dönün. Sonra buradan da çıkıp haritaya gelin ve A'ya gidin.

A

Ekranın sağ köşesindeki merdivenin en üstündei kapıyı açın. Ekranın sağ köşesindeki nesneye ve ekranın ortasındaki yaratığa tıklayın. Yaratığa birkaç kez tıklayın. FOTTBALL HELMET'i GRANNY'ye takın. Oyun alanının önünde 4 tane kare var. Orada duran yaratıklara SUN TAN LOTION'ı kullanın. Sonra karelerin karşısına doğru atlyaın. 4 yaratıktan herhangi birinin önündeki - arkasındaki kareye tıklayın ve atlayın. Böylelikle yaratık düşecek. Diğer yaratıklar içinde aynı şeyleri orta sıradaki küçük karaler açılana dek yapın. Sonra bu açılan boşluğa tıklayın ve üzerine atlayın. Hep böyle yaparak ilerleyin. (Beşi için de yapın.) Bundan sonra kupaya tıklayın ve GOBLET'i alın. Sırayla ekranın sağından, tekrar sağından çıkıp haritaya gelin. Haritadan E'ye gelerek E1'e gidin.

E1

Şimdi bir balon yapıcısına ihtiyacınız var. Aşağıda sağ tarafta bulunan büyük renkli balonun orada bulunan giriş ikonunu tıklayın. Oradaki adamla konuşun. GRANNY balon makinasını istiyor. Adam da size alabileceğinizi söylüyor. LAMPSHADE'i adama verin. Adam sonra sizden bir kupa istiyor. Ona GOBLET'i verin. ENGINE and CAR BATTERY'i alın. Ekranın sol alt köşesinden çıkın ve haritaya gelip D gelin. Oradanda D1'e gidin.

D1

Ormana gidin. Oradaki arabaya tıklayın. ENGINE and CAR BATTERY'i arabaya takın. Sol alt köşeden çıkın. GRANNY'nin karşısındaki bankın yanında bir makina var. Makinaın sağındaki levere tıklayın. Kanguru bir daireyi bitirdikten sonra ve diğerine başlamadan önce en üsteki meyveye tıklayın. Bariyerin çubukları aşağı inecek ve kanguru duracak. Hızlı bir şekilde tıklayın. Kanguru birkaç adımda sendeleyecek ve yere çökecek. Hızlı bir şekilde kanguruya tıklayın. Artık yürümenize gerek yok. MAGNET'i alın. GRANNY hayvanın sırtından fırlayacak. Ekranın sağ alt köşesinden çıkıp haritaya gelin ve C'ye gidip C2'ye gelin.

C2

PINBALL PARK'taki kapılardan [iii]'e girin. Diskodaki DJ ile konuşun. DJ'in söylediklerini dinleyin. Masaya tıklayın. Tavanda dönen lambaya tıklayın. Sonra RED DANCING BOOTS'u GRANNY'nin ayaklarına kullanın. Dansa başlıyorsunuz. DJ'ye tıklayın. Yarışmayı kazanacaksınız ve ödül alacaksınız. Masayı ekranın sağ alt köşesine çekin. Yeni bir çıkış ikonu ortaya çıkacak. Buradan girin. Burada 3 tane pedal var. Sağdaki pedala basın ve aşağıya çekin. Sonra ortadaki pedala basın. Bu adamı susturacak. İşitme tüplerine tıklayın. Soldaki deliğe tıklayın. Adam GRANNY'ye vuracak ve inventorynizi çalacak. Yine inventorynizi arayacaksınız. Ekranın ortasından girin. Sandalyeye oturun ve sağdaki leveri itin. Ekranın ortasından sonrada altından çıkın. Muhafızın yanına dönün ve adamı tekmeleyip inventorynizi alın. MAGNET'i adamın üzerine kullanın. Sonra kahverengi butona tıklayın ve EMERGY STEERING WHELL'i alın. Pencerenin solundaki yerden girin. CHIT'i muhafızın solundaki nesneye yerleştirin. PORNO MAGAZINE'i muhafıza verin. Perdeye tıklayın. Burada FLORENCE'a, kafese, kapıya ve haporlöre tıklayın. Haporlörü yukarıdaki kancaya doğru çekin. Kafes yukarı kalkacak. Gevşek olan kırmızı tuğlaları çekin. (Görmeniz zor olabilir. Ekranın biraz sağında.) Tuğla tarafından oluşmuş soldaki boşluğa EMERGENCY STEERING WHEEL'i kullanın. Aralık büyüyecek. FLORENCE'ı duvardaki deliğe doğru çekin (yani itin). ELECTRIC GUITAR'ı alın. Sırayla ekranın altından, tekrar altından, sol üst köşeden, sağ köşeden ve tekrar sağ köşeden çıkıp haritaya gelin. B'ye gidin.

B

CLAPPIN HAT'ı ile ELECTRIC GUITAR'ı tüccara verin ve TOP PART of a HANG GLIDER'ı ile FIHING ROF'u alın. Sonra haritaya çıkın ve E'ye gelerek E1'e gidin.

E1

Devin yanına gidin. FISHING ROD'u yürüyen taşa kullanın ve PAIR of GLASSES'ı yakalayın. Kaya gözden kaybolacak. Kuyunun bulunduğu yere gidin. Çukurdan aşağı inin. Güneşi sağa çekin ve delikten girin. UPPER HALF ile LOWER HALF of the HANG GLIDER'ı elde edin. HANG GLIDER'i koltuğa kullanın. Sonra haritaya dönün ve C'ye gidip C3'e gidin.

C3

Koridorun sağındaki en son kapıya tıklayın. Hızlı bir şekilde EARPHONES'u giyin. Masaya tıklayın. Az açılmış olan göze tıklayın (masanın sağ tarafındaki) ve iki tane CROOKED STICKS'i alın. CROOKED STICKS'in bir tanesini mikrofona kullanın. Yeni ortaya çıkan çıkış ikonundan girin. PAIR of GLASSES'ı GRANNY'ye takın. Menekşe rengindeki silindir şapkaya birkaç kez tıklayın ve EXPLODING BOXES'ı ortadaki silindir şapkaya koyun. İkinci CROOKED STICKS'i kutuya kullanın. Demir parmaklı pencereyi sağa çekin ve pencereyi uçurun. Sonra DONNA'yı pencereye doğru çekin (Yani itin). Sırasıyla delikten, odadan, koridordan, hapishaneden, kuaför salonundan, vantilatör odasından ve yeraltından çıkın. MASTER KEY'i ortadaki devin vantilatörüne koyun. Vantilatörü sağa çekin. Ekranın sağ köşesine doğru duran nesneye tıklayın. Burada 4 tane mavimsi renkte tokmak var. Sağ taraftakine tıklayın. Vantilatörün dönüşü tam sürat hızlanacak. Vantilatörün içine tıklayın ve bu ilginç ADVENTURE'ı sonlandırın.

Firma: SIRTECH
Türü: Adventure
Format: PC CD-ROM
Platform: W95
Min. RAM: 16 MB
Min. CPU: Pentium 100
Min. GFX: SVGA
Ses: Opsiyonel
Kontrol: Klavye + Mouse
Medya: 5 CD

ANDRETTI RACING

Göktuğ 'NIWALY' YÜKSEL



Gençler, ben Formula 1 oyunlarına hayatımda ilk defa 7 yaşımda başladım. O da Commodore 64'deki Pitstop 2 oyunu idi. Aradan yıllar geçti, şimdi ise bol bol Andretti oynuyorum.Tabii teknolojinin gelişmesi oyunları da etkiledi. Çünkü Andretti süper grafiklere sahip bir oyun. Oyunu hangi sebeplerden dolayı alabiliriz veya ne diye bu oyunu alak ki? Sorularına cevap vermek üzere hazırladığım artıları okuyacaksınız şimdi. Artık yarışa hazır olun, koltuklarınıza oturun kemerlerinizi bağlayın! yoksa pantolonunuz düşer (Aman ne komik ne komik).

ARTILAR

İlk önce grafikler diyeceğim yine ne diyeyim. Gerçekten eğer F1 Grand Prix 2'yi oynadıysanız onun grafiklerine ağzınız açık bakmışsınızdır. Andrettinin grafiklerinin ise ondan hiç bir eksiği yok. Hatta hani bir laf vardır eksiği yok fazlası var diye. Utanmasam onu yazacağım buraya yaw. Bir başka artı ise oyunun hızı. Yani bende (P150) F1GP2 biraz yavaş çalışıyordu. Oysa ki Andretti ondan daha iyi çalışıyor. Oyundaki başka büyük bir artı da bünyesinde iki çeşit araba ile yarışma özelliğini bulundurması. Oyunda hem F1 arabalarıyla hem de Nascar arabalarıyla yarışabiliyoruz. Gerçekten etkileyici değil mi?
Bu kadar artı saydım sıra geldi en büyük artıya. O da oyunu Electronic Arts firmasının yapmış olması. EA dedin mi olay biter benim için baba. Adamlar bir numara oyun sektöründe.Yine mükemmel bi oyun yapmışlar işte.

EKSİLER

Oyunda bi tek eksi var bence o da hard diskte 100 megabyte'ı aşkın bir yer tutması. Ne diğiym artık öööğh size EA elemanları.
Artık oyuna geçebiliriz. CD'yi takınca yine Autorun olayından install'ı yapıyosunuz, sonra da oyuna başlıyosunuz. Oyuna başlar başlamaz artık bana bıkkınlık ve baygınlık geldi ama ana menü denen illet ekran karşınıza çıkıyor. Bu ekranda yine seçenekler var. Onları açıklayım bari.

EXHIBITION RACE

Dimdirek öylesine bir yarış yapmağa yarıyor. Bunu seçince de yine değişik seçenekler çıkıyor. Onlar da şöyle;
Select Circuit: Ne tür yarış yapacağınız. Indy türü arabaları mı yohsam Nascar türü arabaları mı kullanacağınız.
Select Track: Parkur seçimi. Oyunda tam 16 tane parkur var.
Race Length: Kaç tur atacağınız.3-24 arası sayıları seçebiliyorsunuz.
Previous Menu: Bir önceki menüye dönmek için. Yani ana menüye.

- *To Exhibition Setup:* Seçtimlerinizi yaptıktan sonra devam etmek için bunu seçiyorsunuz. Sonra da exhibition setup ekranı karşımıza çıkıyor.
- Car Setups: Arabalarla ilgili ayarlarda burdan yapılıyormuş meğer.
- İşte otomatik vites değiştirme, vites kutusu, benzin, tekerler cart curt.
- View Records: Nedense bütün oyunlarda bu bölümde en üst sırada benim ismim yazar.
- Register: Kendinizi registerlersiniz. Adınızı ve nikinizi giriyorsunuz.
- Options: İçiçe açıklamalar yapmış olmamak için daha sonra options başlığı altında opsiyonları açıklayacağım.
- Previous Menu: Bir önceki menüye dönüş.
- To Main Menu: Ana menüye dönelim mi gençlik?
- Qualify:Sıralama için hani zamana karşı yarış yapılır ya işte o.

Race: Yarışa başlamak.

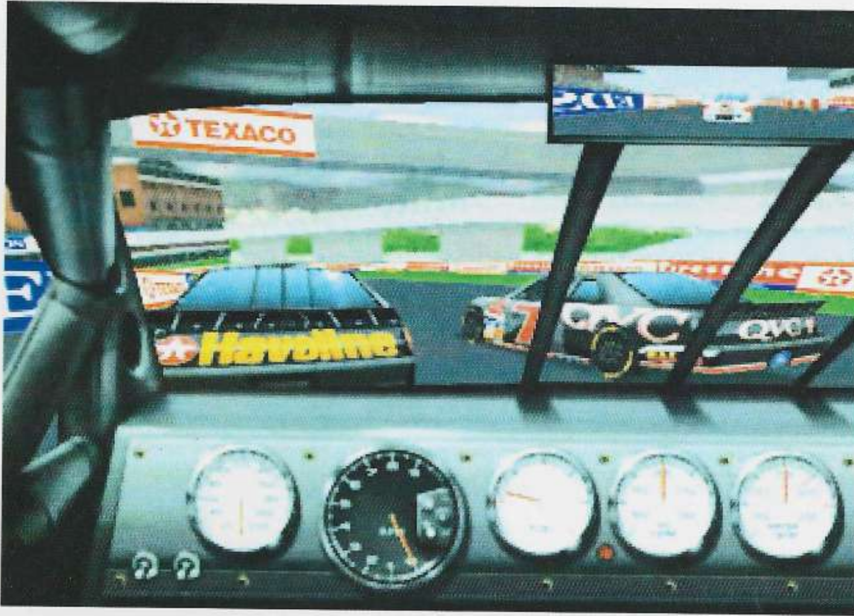
BEGIN CAREER: İşte yine nik ve isim girip bu sefer turnuvaya başlıyorsunuz.

RESUME GAME: Daha önceden yarım kalan, save (kayıt) ettiğiniz oyunlara devam etmek için.

LOAD REPLAY: Replay yüklemek için.

RACING SCHOOL: Burası biraz alışıla gelmemiş bir bölüm.9 tane konu var ve bu konular hakkında Andrettioğullarıgiller size birşeyler





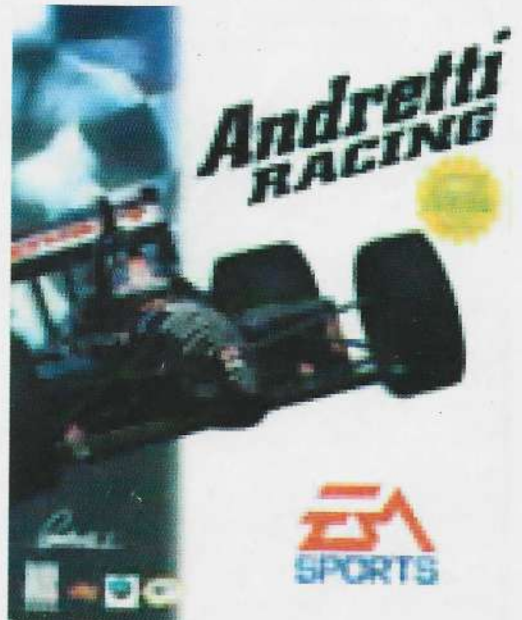
Andrettioğullarıgiller size birşeyler anlatıyor. Yani video klip şeklinde. Bu Andrettilerden 3.sü sanki biraz embesil gibi geldi bana ama neyse
CREDITS: Bu da topunuzun, alayınızın,hepinizin bildiği gibi oyunda emeği geçen kişilerin isimlerinin geçtiği yer.
EXIT GAME: Bu da oyundan çıkış.

OPTIONS

SET SOUND: Menü, oyun, motor seslerinin açılıp kapanması, kalabalığın sesinin, yarışı anlatan amca beyin sesinin olup olmaması, müziği açıp kapatmak gibi işleri buradan yapıyorsunuz.
MPH/KPH: Hız biriminin mil ya da kilometre olacağını da buradan ayarlıyorsunuz.
DAMAGE: Hasar. Ltd, on ve off var. Sanırım ltd limited demek oluyor. On açık off da kapalı tabii ki.
EQUIP FAILURE: Valla tam olarak annayamadım.
PIT MISTAKES: Parkur hataları diye Türkçeye çeviriym dedim.
SET CONTROLS: Oyundaki tuşları ayarlamak için veya joystick kalibre etmek için.
SET GRAPHICS: Grafiklerle ilgili bir sürü ayar var. İşte ufuk çizgisi, yol detayı, kaplamaların kalitesi falan filan. Onları kendiniz yaparsınız artık.
Oyunda nascarlarla yarıştıktan sonra indy türü araçlarla yarışırsanız size acayip hızlı geleceklerdir. İlk önce indylerle sonra nascarlarla yarışırsanız da o da yavaş gelecektir tabii. Bazen derim kendime mantık çerçevesinde düşünmeyi ne çok seversin Göktuğ diye.
Oyun bi de bana zor geldi. Yani oynaması zor değil de birinci olması zor. Bayağı bi kasmak gerekiyo ilk beşe girmek için.
Ayrıca oyun joystickle daha kolay ve daha zevkli oynanıyor. Yalnız ne acı ki sadece bir marka araba kullanabiliyoruz. Yani indy de seçsek nascar da seçsek mesela ferrari, mclaren diye ayrı ayrı arabalar yok. Sadece 1 çeşit araba var.
Oyunla ilgili sizlere söyleyeceklerim bu kadar. Zaten EA'nın yaptığın her oyun alınır. Bu oyunun da daha önce de dediğim gibi iki çeşit yarış türü içermesi gibi bir avantajı varken kaçırılmaması gerekir diye düşünüyorsam vardır bi bildiğim ki böyle konuşuyorum di mi? Sorarım size. Özdeyişler bitti bende, bu ay bi türküden bi bölüm yazmak istiyorum. Hadi bay bay.

"Pembe gül idim soldum,ak güle ibret oldum,karşı karşı dururken yüzüne hasret kaldım, al beni kıyamam seni."
ÖNEMLİ NOT:Gençlik toplum içinde İnternet diye tabir edilen olaya bende girdim en sonunda. Biliyonuz bis sürü olay var internette. FTP, WWW falan filan. Bi de chat var bildiğiniz gibi. Benimle canlı olarak chat yapmak isteyenler cuma-cumartesi geceleri saat 22:00-04:00 arası beni US Random DALnet server'da ZURNA veya TURKEY kanalında bulabilirler. Bazen yabancı kanallara da takılıyom ama Almanya ve İngiltereye. Ulam gelinde bi geyik çeviririz hafta sonları. Bekliyor olacağım. Lakap da NIWALY tabii ki. Veya ikinci nikim de Unforgiven_II. Hadi eyvallah. Haa bi de e-mail adresim var. Oradan da bana e-mail şıftırtırsınız artık.
E-MAİL ADRESİM=
Niwaly@hotmail.com
Arkadaşlar her türlü eleştirilerinizi (iyi,kötü) bana mektuplarınızla bildirirseniz sevinirim ve sizler için daha iyi yazılar yazmaya çalışırım.Sakın kötü eleştiri yapmaktan çekinmeyin.Ayrıca açıklanmasını istediğiniz oyunları da bana bildirebilirsiniz.Elimden geldiğince yardımcı olmaya çalışacağım. Bunların yanında benim şimdiye kadar açıkladığım oyunlarda takıldığınız biryer olursa yine bunları da mektuplarınızda yazabilirsiniz.Hadi sarılın kalem kağıda veya klavye prınter'a bana mektup yazın.Veya mail atın.Veya posta güvercini gönderin, telegraf çekin...
İşte "Evim Şeker Evim"'in adresi
İnönü Mahallesi Başkent Sitesi
46.Sokak 33 numara
Batıkent / ANKARA Posta Kodu:06370
Ve de "Mail'im şeker Mail"'im = Niwaly@hotmail.com

Firma:EA
Türü:Yarış
Min İşlemci:Pentium 90
Min Ram:16 MB
Grafik:SVGA
Kontrol:Keyboard,Joystick,..
Medya:1 CD
HD Alanı:100 MB(min)
Sistem:Windows 95
Ses:90
Grafik:95
Zorluk:80
Oynanabilirlik:95
Genel:90



MORTAL 4 KOMBAT

Göktuğ 'NIWALY' YÜKSEL





İşte yine ben millet. Bu kez size olağanüstü bir oyun açıklıyorum. Biliyorsunuz dergimizde genelde 3D dövüş oyunlarını ben yazıyorum. Mesela şimdiye kadar Battle Arena Toshinden, Virtua Fighter, Virtua Fighter 2 gibi oyunları ben yazdım. Bi baktım yeni bir 3D dövüş oyunu var hemen zıplayım dedim. Kısa bir süre önce bazılarınızda Mortal Kombat Trilogy çılgınlığı yaşanıyordu. Bir sürü eleman bana Göktuğ abi Göktuğ abi bana Mortal Kombat Trilogy'nin hareketlerini yollar mısın? diyolardı. E bende hepsine ayrı ayrı upuzun MK



Trilogy yollayamayacağımdan, biladerler bu oyun dergimizin 9. Sayısında açıklanmıştı diyodum. İşte Mortal Kombat 3'ü ilk önce hepinize öneriyorum. Neden diyeceksiniz. Çünkü bildiğiniz gibi ilk üç serideki bütün elemanlar o oyunda mevcut ve süper bir iki boyutlu dövüş oyunu. Hatta şöyle desem daha doğru olur, en iyi iki boyutlu dövüş oyunu. Mortal Kombat 4'ün ilk üçünden ilk farkı tabii ki 3 boyutlu olması. Son zamanlarda bir dolu 3 boyutlu dövüş oyunu oynadım. İşte bunların arasında Toshinden, Virtua 1-2, War Gods (MK serisinin yapımcılarından ki bu oyun da çok güzel), Time Warriors gibi. Bunlardan en son çıkan Mortal Kombat 4 tabii ki en güzeli. Zaten böyle belli bir şey insanın hayatına girince mesela Mortal Kombat gibi onun yeni bi versiyonu çıktığında hele bi de gelişmişlikler, yenilikler olduğunda insanın o şeye karşı ister istemez bir isteği oluyor. Oyunumuzda 15 karakter var şimdi lafı fazla uzatmadan beklediğiniz yere yani onların hareketlerine, combolarına ve finish him'lerine bakacağız.

KAI

Hareketler

Weapon: Bladed Staff (QCB - LP)
Hands Walking: BL+LK (BL to feet)
Leg Kicks: (on hands) HK or LK
Hand Spin: (on hands) Hold LP
Fireballs: B - B - HP or F - F - LP (+ air)
Powerslide: D - F - LK
Air Fist: QCF - HP

Fatality

Prison Stage: F - F - D - BL (close)
Goro's Lair: B - F - D - HK (close)



Back Breaker:(BL)U - F - U - B - HK (close)
Fireball : U - U - U - D - BL (outside sweep)

Combolar

7-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK), Air Fist (D, F, HP)
6-hit:Uppercut (D+HP), Rising Fireball (F, F, HP), D+HK, Rising Fireball (F, F, HP), Uppercut (D+HP), Run in, Sweep (B+LK)
6-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Air Fist (D, F, HP)

RAIDEN
Hareketler
Weapon: Mallet (F - B - HP)
Torpedo Dive: F - F - LK (can do in air)
Lightning Bolt: QCB - LP
Teleport: D - U
Fatality'ler
Prison Stage: D - F - B - BL (close)
Goro's Lair: F - F - D - LP (close)

Electrocution:(BL)F - B - U - U - HK (close)
Staff Impale: D - U - U - U - HP (close)
Combolar
6-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, D+HP, Run in, D+HK, Torpedo (F, F, LK)
4-hit:Weapon Pull (F, B, HP), B+LP, B+LP, Teleport (D, U), D+HK,
Torpedo (F, F, LK)
3-hit:HP, HK, Torpedo (F, F, LK)
3-hit:Weapon Pull (F, B, HP), B+LP, B+LP, Torpedo (F, F, LK)
3-hit:Weapon Pull (F, B, HP), B+LP, B+LP, Teleport (D, U), Uppercut (D+HP)

SHINNOK
Hareketler
Weapon: Bladed Staff(B - F - LP)
Fatality'ler
Prison Stage: D - D - F - HK (close)
Goro's Lair: U - D - B+HP (close)

Death Hand: D - B - F - D - RN (close)



Two Hand Smash: D - U - U - D - BL (close)
Dönüşümler
Reiko: B - B - B - BL
Fujin: F - F - B - HK
Kai: F - F - F - LK
Reptile: B - B - F - BL
Scorpion: F - B - LP
Liu Kang: B - B - F - HK
Sonya: F - D - F - HP
Raiden: D - F - F - HP
Jarek: B - B - B - LK
Sub-Zero: D - B - LP
Quan Chi: B - F - B - F - LK
Tanya: B - F - D - BL
Jax: F - D - F - HK
Cage: D - D - HP
Combolar
6-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, Uppercut (D+HP), Run in, Sweep (B+LK)
6-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK)
5-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, Roundhouse (B+HK)

LIU KANG
Hareketler
Weapon: Jagged Sword (B - F - LK)
Fireball: F - F - HP (can do in air)
Low Fireball: F - F - LP
Flying Kick: F - F - HK
Bicycle Kick: Hold LK, release
Falality'ler
Prison Stage: F - F - B - LP (close)
Goro's Lair: F - F - B - HK (close)
Dragon: F - F - F - D - BL+HK+LK (sweep)
Combolar
7-hit:Bicycle Kick (Hold LK for 3 Secs; Don't Release yet), Jump Punch (HP),
HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Release LK for Bicycle Kick,
High Fireball (F, F, HP)
7-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Kick (HK), High Fireball (F, F, HP), Low Fireball (F, F, LP)
4-hit:Bicycle Kick (Hold LK for 3 Secs; Don't Release yet) HK, HK, Release LK for Bicycle Kick, Low Fireball (F, F, LP)
3-hit:LK, LK, Flying Kick (F, F, LK)

REPTILE
Hareketler
Weapon: Axe (B - B - LK)
Super Krawl Move: B - F - LK
Acid Spit: QCF - HP
Invisibility: BL+HK
Dash Punch: B - F - LP
Fatality'ler



Prison Stage: D - F - F - LP (close)
Goro's Lair : D, D, F, HK (close)
Face Chew: Hold HP+HK+LP+LK - U (close)
Acid Puke: U - D - D - D - HP (oustide sweep)
Combolar
7-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Uppercut (D+HP), Krawl (B, F, LK), Dash (B, F, LP)
7-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, D+HK, Krawl (B, F, LK),
Dash (B, F, LP)
4-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Dash (B, F, LP)

SCORPION
Hareketler
Weapon: Sword (F - F - HK)
Spear: B - B - LP
Teleport Punch: QCB - HP (can do in air)
Air Throw: BL (close in air)
Flame Spit: D - F - LP
Fatality'ler
Prison Stage: F - F - D - D - LK (close)
Goro's Lair : B - F - F - LK (close)
Toasty: B - F - F - B - HP+BL (past sweep)
Combolar
9-hit:HP (juggle), Hop Kick (HK), Teleport (F, D, B, HP), Spear (B, B, LP),
HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Fire Spit (D, F, LP)



LIUKANG

9-hit:HP (juggle), Fire Spit (D, F, LP), Teleport (F, D, B, HP), Spear (B, B, HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Punch (HP), Air Throw (BLK in Air)
9-hit:Jump Kick (HK), Teleport (F, D, B, HP), Spear (B, B, LP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, Uppercut (D+HP), Jump Punch (HP), Air Throw (BLK in Air)
8-hit:Jump Kick (HK), Teleport (F, D, B, HP), Spear (B, B, LP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, Uppercut (D+HP), Sweep (B+LK)
8-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Spear (B, B, LP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, Uppercut (D+HP)
8-hit:Jump Kick (HK), Teleport (F, D, B, HP), Spear (B, B, LP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Flame Breath (D, F, LP)
7-hit:Jump Kick (HK), Teleport (F, D, B, HP), Spear (B, B, LP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, Roundhouse (B+HK)
6-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, Uppercut (D+HP), Sweep (B+LK)
4-hit:HK, HK, Spear (B, B, LP), HK, Roundhouse (B+HK)
4-hit:Jump Punch (HP), Teleport (F, D, B, HP), Spear (B, B, LP), Uppercut (D+HP), Sweep (B+LK)

JAX

Hareketler

Weapon: Spiked Club (D - F - HP)
Ground Wave: F - F - D - LK
Dashing Punch: F - D - B - LP
Backbreaker: BL (close in air)
Missile: D - B - LP
Quad Throw:\(LP)-(RN+BL+HK)-(HP+LP+LK)- \-(HP+BL+LK)-(HP+LP+HK+LK)

Fatality'ler

Prison Stage: F - F - B - LK (Close)
Goro's Lair: F - F - B - HP (close)
Arm Rip: Hold LK, F - F - D - F, release LK(close)
Head Smash: B - F - F - D - BL (close)

Combolar

7-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Kick (HK), Backbreaker (BLK in Air), Missle (D, B, LP)
7-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK), Back Breaker (BLK in Air)
5-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Kick (HK), Dashing Punch (F, D, B, LP)
5-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Kick (HK), Back Breaker (BLK in Air)

REIKO

Hareketler

Weapon: Spiked Club (D - B - HP)
Teleport: D - U (BL to throw when close)
Flip Kick: B - D - F - LK
Shurikens: D - F - LP
Circular Teleport: B - F - HK

Fatality'ler

Prison Stage: D - D - B - LP (close)
Goro's Lair : F - F - D - LK (close)
Torso Kick: F - D - F - LP+BL+HK+LK (close)
Multi-Shariken: B - B - D - D - HK (outside sweep)

Combolar

8-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Flip Kick (B, D, F, LK), Run in, HP (juggle), Teleport (D, U), Throw (BLK)
8-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Windmill Kick (B, D, F, HK), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK), Shurikens (D, F, LP)
7-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Windmill Kick (B, D, F, HK), Run in, Uppercut (D+HP), Run in, Sweep (B+LK)
6-hit:Uppercut (D+HP), Windmill Kick (B, D, F, HK), Run in, Uppercut (D+HP),
Windmill Kick (B, D, F, HK), Run in, Uppercut (D+HP), Run in, Sweep (B+LK)
4-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Teleport (D, U), Slam (BLK)
4-hit:HK, HK, Flip Kick (B, D, F, LK), Teleport (D, U), Slam (BLK)

JOHNNY CAGE

Hareketler

Weapon: Sword (F - D - F - LK)
Shadow Kick: B - F - LK
Nut Punch: BL+LP
Shadow Uppercut: B - D - B - HP
Low Fireball: D - B - LP
High Fireball: D - F - HP

Fatality'ler

Prison Stage: D - D - F - F - HK (close)
Goro's Lair: B - F - F - LK (close)
Torso Rip: F - B - D - D - HK (close)
Uppercut: D - D - F - D - RN+BL (close)

Combolar

7-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK), Shadow Kick (B, F, LK)
5-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Shadow Punch (B, D, B, HP)
3-hit:HK, HK, Shadow Punch (B, D, B, HP)

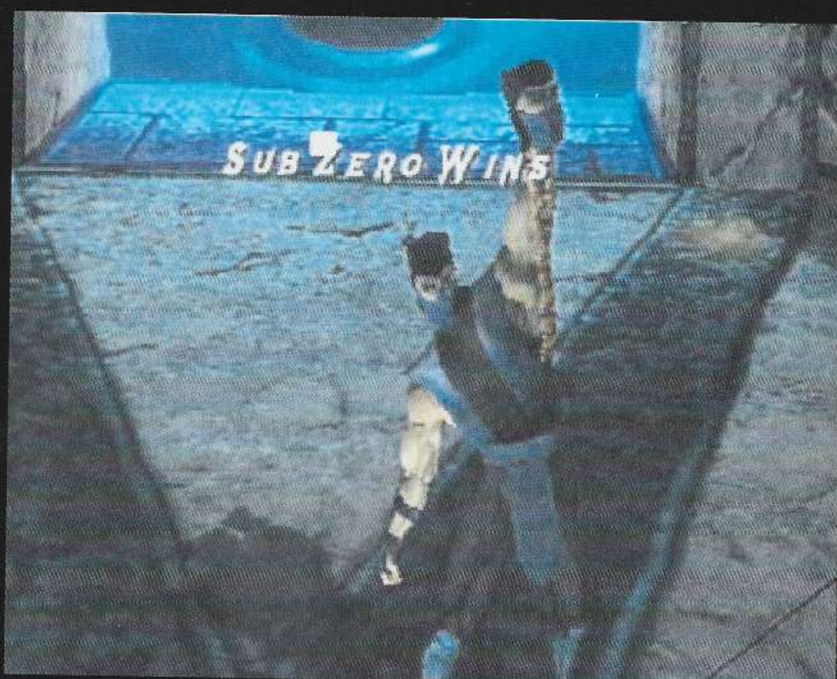
JAREK

Hareketler

Weapon: Scimitar (F - F - HP)
Cannonball: B - F - LK
Fallback Bodyslam: B - D - B - HK

FUJIN





TriBlade: D - B - LP
Upwards Cannonball: F - D - F - HP

Fatality'ler

Prison Stage: F - D - F - HK (close)
Goro's Lair: B - F - F - LP (close)
Heart Rip: F - B - F - F - LK (close)
Eye Laser: U - U - F - F - BL (outside sweep)

Combolar

7-hit:Jump punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (Juggle),
Shuriken (D, B, HP), Bodyslam (B, D, B, HK)
5-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle),
Upwards Cannonball (F, D, F, HP)
5-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Kick (HK), Bodyslam (B, D, B, HK)
3-hit:HK, HK, Cannonball (B, F, LK)

TANYA

Hareketler

Weapon: Boomerang (F - F - HK)
Fireball: QCF - HP
Splits Kick: QCB - LK
Downward Fireball: QCB - LP (in air)
Screw Kick: F - F - LK

Fatality'ler

Prison Stage: B - F - D - HP (close)
Goro's Lair: F - F - F - LP (close)
Kiss: D - D - U - D - HP+BL (close)
Neck Break: D - F - D - F - HK (close)

Combolar

9-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle),
Corkscrew Kick (F, F, LK), HP (juggle), Corkscrew Kick (F, F, LK),
Split Kick (F, D, B, LK)
6-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle),
Corkscrew Kick (F, F, LK)
6-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Kick (HK), Corkscrew Kick (F, F, LK),
Split Kick (F, D, B, LK)
5-hit:Corkscrew Kick (F, F, LK), Split Kick (F, D, B, LK),
Corkscrew Kick (F, F, LK), Split Kick (F, D, B, LK),
Air Fireball (B, D, F, HP)
5-hit:Jump Kick (HK), Corkscrew Kick (F, F, LK), Split Kick (F, D, B, LK),
Corkscrew Kick (F, F, LK), Split Kick (F, D, B, LK)

FUJIN

Hareketler

Weapon: Crossbow (B - B - LP)
Spin throw: F - D - LP (hold LP)
Levitate Opponent: F - D - F - HP
Slam Opponent: B - F - D - LK
Dive Kick: D+LK (in air)
Flying knee: QCF - HK

Fatality'ler

Prison Stage: D - D - D - HK (close)
Goro's Lair: B - F - B - HP (close)
Explosion: BL+RN x 5 (past sweep)
Wind Skin: D - F - F - U - BL (past sweep)

Combolar

4-hit:Levitátion (F, D, F, HP), Slam (B, F, D, LK), HP (juggle), Flying Knee (B, D, F, HK)
5-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Flying Knee (B, D, F, HK)
3-hit:Dive Kick (D+HK in Air), Levitation (F, D, F, HP), Slam (B, F, D, LK),
Throw Weapon (B, B, LP)

SUB-ZERO

Hareketler

Weapon: Ice Staff (QCF - HK)
Freeze: QCF - LP
Slide: LP+BL+LK
Ice Clone: QCB - LP (can do in air)

Fatality'ler

Prison Stage: D, U, U, U, HK (close)
Goro's Lair: D - D - D - LK (close)
Head Rip: (BL+RN)F - B - F - D - HP (close)
Shatter: B - B - D - B - HP (outside sweep)

Combolar

11-hit:Jump Punch (HP), HK, Freeze (B, D, F, LP), D+HK, Ice Clone (F, D, B, LP),
HK, HK, Pull Weapon (B, D, F, HK), B+LP, B+LP, Slide (B+LK+LP+BLK)
9-hit:Freeze (B, D, F, LP), HK, Freeze (B, D, F, LP), HP, HK, D+HK, Run in,
HP, Jump Kick (HK), Slide (B+LK+LP+BLK)
8-hit:HK, Uppercut (D+HP), HP (juggle), Freeze (B, D, F, LP),
Pull Weapon (B, D, F, HK), B+HP, B+LP, Uppercut (D+HP), Slide (B+LP+BLK+LK)
8-hit:Freeze (B, D, F, LP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Uppercut (D+HP),
Slide (B+LP+BLK+LK), Sweep (B+LK)
8-hit:Freeze (In Air; B, D, F, LP), HP (juggle), Freeze (B, D, F, LP), HP (juggle), Jump Kick (HK; juggle), Slide (B+LP+BLK+LK)
7-hit:Freeze (B, D, F, LP), HK, HK, Pull Weapon (B, D, F, HK), B+LP,
Slide (B+LP+BLK+LK), Run in, HP (juggle)
5-hit:Freeze (B, D, F, LP), Pull Weapon (B, D, F, HK), B+HP, B+LP, B+HP, B+LP,
Slide (B+LK+LP+BLK)
3-hit:Ice Clone (F, D, B, LP; In Mid-Air), Hop Kick (HK; juggle), Freeze (B, D, F, LP), Hop Kick (HK; juggle), Uppercut (D+HP)

QUAN CHI

Hareketler

Weapon: Dagger (QCB - HK)
Air Throw: BL (close in air)
Green Skull: F - F - LP
Steal Weapon: F - B - HP
Slam: F - D - LK
Slide: F - F - HK

Fatality'ler
Prison Stage: F - F - D - HP (close)
Goro's Lair: F - F - B - LK (close)
Leg Rip: Hold LK, F - D - F, release LK (close)
Mimic: U - U - D - D - LP (outside sweep)

Combolar
7-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK),
Green Skull (F, F, LP), Teleport Stomp (F, D, LK)
6-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK),
Air Throw (BLK in Air)
6-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK),
Teleport Stomp (F, D, LK)

SONYA

Hareketler
Weapon: Spinning Blades (F - F - LK)
Cartwheel: HCT - LK
Rings: QCF - LP
Leg Throw: (D)LP+BL
Bicycle Kick: B - B - D - HK
Square Wave: F - B - HP
Air Throw: BL (close in air)

Fatality'ler
Prison Stage: D - D - B - B - HK (close)
Goro's Lair: F - D - F - HP (close)
Kiss of Death: D - D - D - U - RN (sweep)

Combolar
8-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Uppercut (D+HP), Cartwheel (B, D, F, LK),
Run in, Jump Kick (HK), Air Throw (BLK in Air)
6-hit:HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Cartwheel (B, D, F, LK),
Jump Punch (HP), Air Throw (BLK in Air)
6-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Cartwheel (B, D, F, LK),
Run in, Leg Grab (D+LP+BLK)
5-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Kick (HK), Air Throw (BLK in Air)
4-hit:Pull Weapon (F, F, LK), HK, Uppercut (D+HP), Cartwheel (B, D, F, LK), B+LP

MEAT OLARAK OYNAYABİLMEK

Gizli karakter olarak kanlı bir iskelet var Meat adında. Oynarken o yaratık olabilmek için grup modunu seçip bütün karşılaşmaları kazanmanız gerekiyor. Sonra karakter seçme ekranına gidiyorsunuz ve bir karakter seçiyorsunuz. Oyun esnasında seçtiğiniz karakterin görüntüsü yerine meat olacak. Ama hareketler olarak seçtiğiniz karakterin hareketlerini yapabiliyorsunuz ve yenilene kadar o yaratık olarak dövüşebiliyorsunuz.

OYUNDAKİ KODLAR

Kod 1: Beleş Silah - 111-111
(Round'un başlangıcında arenanın ortasına beleş bir silah olur)
Kod 2:Fırlatmalar olmaz - 100-100
Kod 3: Armed And Dangerous - 444-444
(Karakterler rastgele silahlarla dövüşürler)
Kod 4: Silent Kombat - 666-666
(Muzik yok)
Kod 5: Explosive Kombat - 050-050
(Final round'unda Finish Him/Her'den önce karakterler bütün güçlerini kaybederlerse patlarlar)
Kod 6: Random Weapons - 222-222
Kod 7: No Power - 123-123
(Ufacık bir enerjiyle başlarsınız)
Kod 8: Many Weapons - 555-555
(Oyundaki bütün silahlar arenanın köşelerinde)
Kod 9: Randper Kombat - 333-333
Kod 10: Unlimited Run - 001 001
(Sınırsız koşabilirsiniz)
Kod 11:Weapon Kombat - 002-002
(Silahınız düşmez hiç elinizden)
Kod 12: Disable Maximum Damage - 010 010
(Maksimum hasarlı kombolar artık yok)
Kod 13:Noob Saibot - 012-012
(Noob Saibot olarak oynarsınız)
Kod 14: Red Rain - 020-020
(Yağmur yağan stage'de yani mountain top stage'de yağmur yerine kan yağar)

KARAKTERLERE DEĞİŞİK RENKLER

Kai: Start'a basılı tutun, HP+BL+LK
Raiden: Start'a basılı tutun, LP+BL+HK
Shinnok: Start'a basılı tutun, HP+BL+LP
Liu Kang: Start'a basılı tutun, HK+BL+LK
Reptile: Start'a basılı tutun, LP+BL+LK
Scorpion: Start'a basılı tutun, HP+HK+BL
Jax: Start'a basılı tutun, RN+LP+BL
Reiko: Start'a basılı tutun, RN+HP+LK
Johnny Cage: Start'a basılı tutun, RN+LP+LK
Jarek: Start'a basılı tutun, HK+HP+RN
Tanya: Start'a basılı tutun,



HK+LK+HP
Fujin: Start'a basılı tutun, LP+HP+HK
Sub-Zero: Start'a basılı tutun, RN+BL+HP
Quan Chi: Start'a basılı tutun, HP+RN+HK
Sonya: Start'a basılı tutun, LK+HP+RN

STAGE KODLARI

Temple: 101-101
Living Forest:202-202
Prison Stage:303-303
Goro's Dungeon:011-011
Scorpion Stage:022-022
Blue Face Stage:033-033
Tomb Stage:044-044
Rain Stage:055-055
Snake Stage:066-066

İşte oyundaki hareketler kodlar gizlilikler bu kadar.
İşte oyun hakkında yazacaklarım bu kadar. Benden size bir tavsiye olarak bu oyunu kesinlikle alın diyorum. Hadi şimdilik hoşçakalın. MK4 hakkında bütün sorularınız için bana yazabilirsiniz. Ama tutup da bana hareketleri gönder demeyin. Onları yazdım çünkü. Hadi byeeee....

TILL THE BLOOD ON YOUR SWORD IS THE BLOOD OF A KING
TILL THE BLOOD ON YOUR HAND IS THE BLOOD OF A KING

Değerlendirme : 98
Arkadaşlar her türlü eleştirilerinizi (iyi, kötü) bana mektuplarınızla bildirirseniz sevinirim ve sizler için daha iyi yazılar yazmaya çalışırım. Sakın kötü eleştiri yapmaktan çekinmeyin. Ayrıca açıklanmasını istediğiniz oyunları da bana bildirebilirsiniz. Bunların yanında benim şimdiye kadar açıkladığım oyunlarda takıldığınız biryer olursa yine bunları da mektuplarınızda yazabilirsiniz.
İşte "Evim Şeker Evim""in adresi İnönü Mahallesi Başkent Sitesi 46. Sokak 33 numara
Batıkent / ANKARA
PostaKodu:06370
Ve de -Mail'im şeker Mailim- Niwaly@hotmail. Com

FINAL FANTASY VII

Dikkat! Final Fantasy VII PC'nize geliyor. Artık hiçbir şey eskisi gibi olmayacak!
Eğer FF VII'yi daha önce duyduysanız -ki duymamanıza ihtimal vermiyoruz-, bunun gelmiş geçmiş en çok satan PlayStation oyunu olduğunu da biliyorsunuz demektir. Tam olarak oyunun 3.2 milyon kopyası satılmış durumda. Eğer bunun FF serisinin yedincisi olan bir ürün için çok fazla olduğunu düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz. FF VII çok çekici bir öyküye, kusursuz görüntülere ve amansız döğüş sahnelerine sahip bir savaş sistemi.

KİMLERİN ESERİ?

Acaba bu süper oyunu hard disklerimize kazandıran akıllılar kimler? Yanıt, Square Co. Ltd. oyunlarının Kuzey Amerika'da yayımlanıp pazarlanmasından da sorumlu olan Squaresoft ekibi. Daha önce Square'i hiç duymayanlarınız olabilir, ama bu şirketin başarısı üzerine çok konuşulduğunu duyarsanız, sakın abartma olduğunu düşünmeyin. FF VII'yi PC'ler için "tercüme eden" şirket işte Squaresoft. Orijinalinin yalnızca PlayStation için geliştirildiğini düşünürsek, bu hiç de kolay bir iş değil. Kodların dolaysız taşıma işlemine yönelik olmaması da başka bir sorun.
Yeniden kodlama işlemi bir yıl kadar önce başladı ve işlemde, orijinal Japon ekibinin yardımlarına da başvuruldu. FF VII gerçekten de büyük bir oyun. PlayStation uyarlaması bile 3 CD'lik olduğuna göre, gerisini artık siz düşünün. Dahası tam 60 dakikalık videoya da yer veriliyor. Bu bir ekstradan çok, oyunun tümleşik bir bileşeni görünümünde.

GERÇEKLİK VE ŞOK

Oyun dünyasının FF VII'ye yaklaşımını daha iyi kavrayabilmek için, belki de öncelikle oyuncuların değişen zevklerini incelemekte yarar var.
Squaresoft ürün geliştirme bölümünün başkan yardımcısı Randy Fujimoto'ya göre, günümüzde oyuncular oynadıkları şeyin ne olduğu ile eskisinden çok daha fazla ilgileniyorlar: "Bu nedenle oyuncuların gereksinimlerini karşılamak için, geliştirme işleminin her aşaması gerçekten de kusursuz olmalı." Oyunun ilginç karakterlerine bir göz atalım şimdi: Sarı saçlı ve





Oyunun grafikleri sizi memnun etmeye yetecek







büyük silahlı Cloud Strife, bar hostesi ve Cloud Strife'ın yardımcısı Tifa Lockhart, enigmatik büyücü ve çiçek satıcısı Aeris Gainsborough, Mr. T'ye benzeyen Garret Wallace ve diğer birkaç ilginç dost. Square'in oyuncuları karakterlerle bütünleştirmedeki başarısının altında yatan iki önemli neden var: Geniş kapsamlı ekolojik felaket ve birbiriyle ilişkiler kuran karakterler. İlişki derken daha çok, Cloud, Tifa ve Aeris arasındaki bir aşk üçgenini kastediyoruz.

Square yazılım mühendislerinden Son Ton, oyunun biraz yaşlı kitleleri hedeflediğini kabul ediyor. Gerçekten de bu yetişkinlere yönelik Yaklaşımın oyunun satışını ne ölçüde etkileyeceği bir merak konusu.



Karakterlerin ilginç yönlerine güzel bir örnek olarak, Garret verilebilir. Çoğu zaman B.A. Baracus özelliklerini karşısındakine yansıtan bu iri dostumuz, aynı zamanda megaloman Shinra'nın planlarını saf dışı bırakmak üzere savaşan Avalanche direniş gücünün de lideri konumunda. Japon'lara göre Garret'taki A-Team esintileri bilinçli olarak tasarlanmamış.

GÖRSELLİK

Görüntülerde de birtakım etkileşimler sözkonusu. FF VII'nin yüksek kaliteli görüntüleri ve özel efektleri, Japon'ların bu konudaki hassasiyetini yansıtıyor. Ancak doğu stilini dengeleyen bazı batılı etkilere de rastlıyorsunuz.. Bu konudaki başarısı ile FF VII, Mystical Ninja gibi oyunların batı ve doğu kültürü arasındaki uçurumu kapatmadaki başarısızlığına bir son vermiş gibi görünüyor. İyi ama bu kültürler arası denge kurma işi bilinçli mi idi, yoksa yalnızca kazayla mı gelişti? Randy Fujimoto'ya göre her biri bir öncekinden daha çok satan FF uyarlamalarında kültürel farklılık gitgide ortadan kayboluyor: "Japon ve Amerikan'ların birbirinden kolayca etkilenebilen kültürler olduğu unutulmamalı."

ÖZELLİKLER

Platformlar arasında taşınan diğer oyunları düşününce, FF VII'nin PlayStation ve PC uyarlamaları arasında da oyun mekaniği ve çizim açısından pek bir farklılık olmayacak. Ancak bu bir eleştiri değil: Bu kadar mükemmel bir PlayStation oyununu PC'de de tıpa tıp aynı biçimde görmekten herhalde kimse rahatsızlık duymayacaktır.

Aslında PC uyarlamasının grafikleri orijinaline göre çok daha renkli ve düzgün. Çünkü daha yüksek bir netlik düzeyi kullanılıyor. Ayrıca daha ayrıntılı zemin görüntülerine de yer veriliyor. Görünüşe göre Squaresoft PC'nin avantajlarını sonuna kadar kullanmış. En az P166 gibi bir işlemci gerekeceği açık. Oyunda sokak savaşlarından C&C tarzı bir strateji kullanmayı gerektiren taktik mücadelelere kadar çeşitli bölümler var. Tabii strateji bölümleri bir C&C'deki kadar iyi değil, ama yine de kusursuz bir şekilde çalışıyorlar.

FANTAZİ SAVAŞI

Savaş sistemi gerçek zamanlı bir





sistem. Ancak Square'dekiler bu sistemi "aktif zaman savaşı" gibi bir şekilde adlandırmayı tercih ediyor. Her şey aynı anda oluyor ve bir de bir "sınır" çubuğu var. Tıpkı diğer oyunlardaki gibi. Fujimoto'nun FF VII'deki savaş sistemine yönelik görüşü şu şekilde: "Bu oyunda gerçekten etkileyici savaş sahneleri olsun istedik." Doğrusu Square bu amacına ulaşmış görünüyor.
Savaş sistemi oldukça dehşet verici ve bir o kadar da eğlenceli. Düşünmeniz gereken yedi karakter var. Ayrıca sürekli olarak hücumları savuşturmak ve planlama yapmak zorunda kalacaksınız. Oyundaki seçenekler, olası bütün taktikleri etkinleştirmenize yardımcı oluyor. Aslında savaş alanları, bilinen sabit konumlar. Ancak oyunun momentumunu korumak amacıyla, nerede ve ne zaman ortaya çıkacağı bilinmeyen sürprizler serpiştirilmiş. Tabii bunların en olmayacak anlarda ortaya çıkması riski de sözkonusu. Yine de yeterince uygun bir şekilde düzenlenmiş olduklarını söyleyebiliriz.

KALİTE KONUSU

Final Fantasy VII'nin PC uyarlaması bu aralar çıkacak. Acaba oyunu bitirmek ne kadar sürecek diye merak edenlere şu kadarını söyleyelim: Her şeyini bilen kendi geliştiricilerini bile baştan sona 70 saat uğraştırıyor. Eğer FF VII'yi daha önce hiç oynamadıysanız, kendinizi en az 150 saatlik bir maceraya hazırlayın deriz.

SÜREKLİLİK

Bu yedinci Final Fantasy oyunu olsa da, diğerlerinin konu ya da karakterleriyle çok büyük bir bağlılığı yok. İşte Squaresoft'un bu yaklaşımı sayesinde, oyun her uyarlamasıyla başarı kazanmayı sürdürüyor. Bu başarının boyutlarını merak edenler, oyunun bugüne kadar toplam 15 milyonun üzerinde kopyasının satıldığını bilsinler, yeter.



SEGA TOURING CAR



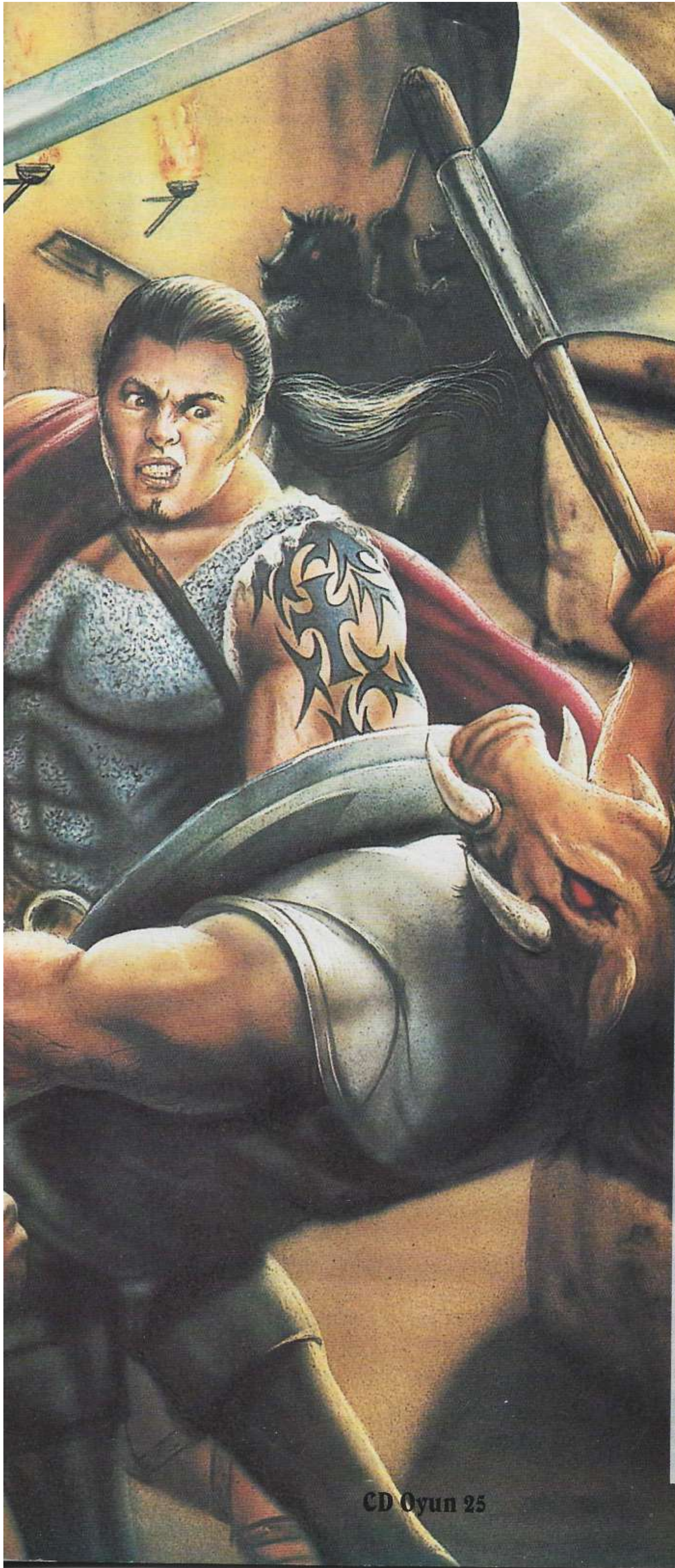
Eğer arabalar için dilenilseydi - ve tabii bu dileğe karşılık verecek kadar "akıllı" zenginler de yeryüzünde olsaydı-, herhalde dilenciler çok daha eğlenceli ulaşım araçlarına kavuşurlardı.
Sega'nın yeni oyunu için ne diyeceğimizi biz de tam olarak kestiremiyoruz. Grafiklerde sağlanan gelişme gerçekten de hasır altı edilecek gibi değil. Ama ne yazık ki netlik artışı ürünün oynanabilirlik düzeyini olumsuz yönde etkiliyor. Yalnızca dört araba seçebilmeniz ve bir süre sonra oldukça can sıkıcı hale gelen yollar da cabası.
Elbette çok fazla seçeneğiniz var. Bölünmüş ekran parçalarında iletişim ağına bağlı olarak oynayabilirsiniz. Tekerlek ve süspansiyon ayarlarını yapabilirsiniz, ama asıl sorun zorluk düzeyi. Yarış oyunlarında usta bile olsanız, Sega'da söz sahibi olabilmek için sıkıntı dolu saatlere kendinizi hazırlayın. Eğer oyunu ilk dörtte bitirmek istiyorsanız, karşınıza çıkacak her köşeyi gerçekten de kusursuz bir şekilde dönmeniz gerekecek. Oysa PC yarış oyunları asla bu kadar hassas bir maharet derecesi gerektirmemişti. Daha kontrol noktasına gelmeden, zaman kaybı yüzünden yarış dışı kalabiliyorsunuz. Bunun nedeni, bir etabı sürekli olarak en yüksek hızda geçemiyor oluşunuz.
Sonuçta, Sega Touring Car hata affetmeyen bir oyun ve "eğlence" deyimini adeta yarış oyunlarının sözlüğünden çıkarıp atıyor. Sanki yarışmıyor da, tekerleklerin hatasız dönüşü için sürekli olarak ince trigonometrik hesaplar yapıyorsunuz.



Türkiye Distribütörü
ARAL İTHALAT LTD. ŞTİ.

Die By The Sword

By The Sword, fantazi dövüş oyunları dünyasına önemli bazı değişiklikler getiriyor. Tomb Raider'ın üstün olduğu bir alanda söz sahibi olması güç, ama yine de bu oyunu denemeye değer.



3 boyutlu macera oyunları dünyasında oyunların arasındaki farklılıkları ortaya koymak gitgide zorlaşıyor. Outcast, Dreams ve Tomb Raider arasında farklılıklardan çok benzerlikler göze çarpıyor. Aynı şey shoot'em up dünyasının starları Doom, Duke Nukem ve Quake için de geçerli. Eğer bir türün en ilk oyununu çıkarmadıysanız, kendi ürününüzde böyle benzerlikler kaçınılmaz olacak. Günümüzde neyin çok sattığını gören yayımcılar, geliştiricilere "bana Quake gibi bir oyun" yap diye diretiyorlar. Sonuçta, küçük farklılıklar dışında temelde aynı yaklaşıma sahip oyunlarla karşılaşıyoruz.
Bu, geliştiricilerin yeteneklerini köreltecek kadar riskli bir durum. Tabii oyuncuların "ben bunu daha önce gördüm" şeklindeki yakınmalarını da unutmamak gerek.

OYUN ELEŞTİRMEK ZOR İŞ

Die By The Sword, Enric adlı kahraman bir savaşçı rolüne büründüğünüz bir fantazi adventure'ı. Göreviniz, canavarlarca kaçırılan sevgiliniz Maya'yı kurtarmak.
Oyunun en çarpıcı yeniliği, VSIM hareket kontrolü. Bu sistem sayesinde oyuncu, karakterin kılıç tutan kolunu doğrudan kontrol edebiliyor. Karakter hareketlerinin modellemesi, hareket yakalama tekniğini kullanan diğer benzer oyunların aksine, fizik tabanlı bir sistem temel alınarak gerçekleştirilmiş. Örneğin kılıç savurma hareketinde, hem kılıcın ağırlığı hem de onu tutan kolun kas yapısı göz önünde bulunduruluyor.

HAREKET MATEMATİĞİ

VSIM'in teorik olarak hareket ve savaş sahnelerine daha gerçekçi bir görünüm kazandıracağı söyleniyor. Pratikte ise, bu teknikle doğru çalşabilmek için oldukça sabır gerekiyor. Yeni sisteme alışıncaya kadar, toy bir delikanlı gibi ne yapacağınızı bilmeden savaş alanında dolanıp duracaksınz. Karakteri klavye komutlarıyla ileri geri hareket ettirmeniz ve yana sıçratmanız gerekli. Ama bunları yaparken kılıç tutan elinizi de mouse'la kontrol etmek durumundasınız. Sonuçta, savaş anında düşmanınızla yüz yüze gelebilmek bile bir beceri. Belki de Enric'in en yakındaki rakiple otomatik olarak yüzleşmesini sağlayacak bir seçeneğe yer verilse, iyi olurdu. Yine de hareketlere alışınca, düşmanlarınız cehenneme gönderebiliyorsunuz.
Oyunun bir diğer ilginçliği, rakiplerinizin organları kesilmiş bir halde de üzerinize yürümesi. Tabii bu savaşta pek şansları olmayacak.



KAYIP PARÇALAR

Grafiksel olarak oyun, türdeşi olan diğer bazı ürünlere benzerlik gösteriyor. Çevrede yürürken ayağınız takılabilir ve düşebilirsiniz. Tünel ve mağaraların bulunduğu yerleri daha dikkatli araştırmanız gerekiyor. Çünkü buraların renklendirilmesinde kullanılan kalıplar yetersiz.
Karakter ve canavarların da diğer oyunlara göre bazı eksikleri var. Şekil başına düşen çokgen sayısı oldukça düşük ve bu bazı bölümlerde oyununu gerçekçiliğine sekte vurabiliyor. Ana karakterin hareketleri yavaş ve sorunlu. Ama üstündeki zırhı, kalkanı ve taşıdığı kılıcı düşünürsek, bunu normal karşılamalıyız. Bir tuzağa düşseniz bile kılıcınızı savurabilir ve hatta yeterince iyiyseniz sizi bağlayan ipi keserek bundan kurtulabilirsiniz.

ŞİMDİ DE ARTILAR

Oyunun en önemli artılarından biri, bir hareket editörüne yer vermesi. Bu editör sayesinde tek bir tuşa bir dizi hareket atayabilirsiniz. Böylece savaşlarınız oldukça hız kazanıyor. Tabii saldırı durumunda karakterinizi ayrıca konumlandırmanız yine gerekebilir. Oyunun Internet/LAN çok oyuncu seçeneği ile bazı Internet özelliklerini sisteminize çekip oyunda kullanabilirsiniz.
Düşman saldırıları pek yeterli hareketleri temel almıyor. Görünüşe göre bunların iki temel savaş modu var: Uzak dur ve hiçbir şey yapma ya da hemen öldürülebilecek kadar yaklaş. Rakiplerinizin bu derece ilginç savaşçılar olması, doğrusu bu ya savaş sahnelerinin çekiciliğini önemli ölçüde yitirmesine yol açıyor.



Önemli bir eksiklik, hedefe mermi atacak herhangi bir silahın olmayışı. Eğer sevgilisini kurtarmak için yola çıkan biri olsaydınız, herhalde elinizin altında atabileceğiniz oklar ve fırlatabileceğiniz bir düzine bıçak olmasını isterdiniz. Ne yazık ki Enric'in bu tip lüksleri yok. Herhalde geliştiriciler VSIM sistemi üzerinde öyle yoğunlaşmışlar ki bu arada bazı silahlar güme gitmiş.

ADIMLARA DİKKAT

Birkaç oyun modu söz konusu. Bunların en önemlisi, Quest modu. Bu modda tünel ve mağaralarla dolu bir bölgede canavarlarla savaşarak sevgili Maya'nıza ulaşmaya çalışıyorsunuz. Diğer önemli mod ise, Arena. Burada içlerinde Enric, adsız bir kadın savaşçı, ve iskeletlerle





cüceler gibi farklı canavarlardan birinin de yer aldığı bir listeden karakter seçimi yapıyorsunuz. Seçtiğiniz karakter kim olursa olsun, arenada sizi oldukça zor döğüşler bekliyor. Her biri belirli bir çevre riskini taşıyan belirli bazı bölgeler var. Örnek olarak lav dolu bir çukur, tavanından dönen bıçaklar sarkan bir oda ve yanlış atılan ilk adımda aşağı düşeceğiniz basamaklıklı bir uçurum verilebilir.
Ayrıca oyunun bir turnuva modu var. Bu modda, Internet ya da LAN aracılığıyla başka bir oyuncuya karşı oynayabilirsiniz.

SON SÖZ

Oyunu seveceğinizi, ancak beklentilerinizin tümünü bu üründe bulamayacağınızı söyleyebiliriz. Güzel düşünülen bazı özelliklerin uygulamaya geçirilmesi ne yazık ki çok fazla başarılı olmamış. Görsel olarak da oyunun özel hiçbir yönü yok. 3D hızlandırıcı kartla bile grafikler türün diğer yeni ürünlerindeki kaliteye yaklaşamıyor. Oyunun bulmaca çözümünü içeren bölümlerinin yeterince eğlenceli olduğu söylenebilir.
Die By The Sword eğlenceli bir oyun. Tek gerçek sorun, VSIM sistemine verilen ağırlığın diğer bileşenlerde göz ardı edilmesi. Henüz Tomb Raider'ın uykusunun kaçmasına gerek yok, ama Die By The Sword'un adventure dünyasına yeni bir soluk getirdiğini söyleyebiliriz.

PERSPEKTİF

Takdire değer bir çabanın ürünü, ancak kusursuz değil.

Teknik Özellikler
Bellek: 16 MB
İşlemci: P100
Grafik: 3DFX desteği
Ses: Sound Blaster 16
Kontrol: Klavye, mouse

CD'de BU AY



Sayın okuyucularımız dergi ekinde verdiğimiz CD içinde yer alan oynanabilir oyun demoları bilinen en son virus testlerinden geçirilmiş olup, bu nedene bağlı olarak Windows'unuzun calışmasında herhangi bir sorun olmayacaktır.
Ancak oyunların kurulumu sırasında bazı
ayarlamalar yapılması zorunluluğundan Windows'unuzda bir takım değişiklikler olabilir ve bu yüzden de Windows'unuzda sorunlar çıkabilir. Tüm bu aksaklıklardan veya hatalı kurmalardan doğacak
sorunlardan Ekonomist Yayınevi sorumlu degildir. Oyun kurulumlarında yanınızda deneyimli bir kişinin bulunması önerilir.
KURULUM
1- DirectX Windows oyunlarının sağlıklı biçimde oynanabilmesini sağlayan bir driver'dir. Bu yüzden oyunları bilgisayarınıza yüklemeden önce lütfen DirectX'i install edin.
2- CD'deki tum oyunlar batch file olarak hazırlanmıştır.
Sadece bat uzantılı dosyalara tıklayarak oyunları bilgisayarınıza kurabilirsiniz.
3- Kurulum sırasında oyunun hangi dizine yerleştirildiğine dikkat ediniz.
4- Windows Explorer (Gezginci) içinden bu dizine girilerek oyun ikonunu tıklayın.
5- Oyunlarınız bittikten sonra varsa Uninstall edin veya yine Windows Explorer'dan del edin. Ardından Geri Dönüşüm kutunuzu boşaltmayı unutmayın.
iYi EĞLENCELER

BUBBLE JEOPARDY

Çok eskiden jetonlu makinelerde, hatta Amigada oynadığımız Pang, Opps up türü oyunların günümüz PC'lerine uyarlanmış hali. Oyunda amaç ekranda dolaşan objeleri altta yönettiğiniz adamla parçalayıp daha sonrada yok etmek. Ara sıra çıkan özelliklerle silahınızı güçlendirebilirsiniz.

Programı yüklemek için:
BubleJeop.bat dosyasını çalıştırın.
Programı çalıştırmak için:
Desktop'da oluşan "bubblej" dosyasından "bubba"yı çalıştırın.
Minimum konfigrasyon:
486 işlemci, 8 Ram, VGA grafik kartı

Kontrol Tuşları:
Ö: Sol
Ç: Sağ
Space: Ateş
S: Kalkan

CROC

Geçtiğimiz aylarda dergimizde de tanıtılan yeni nesil 3D platformlara son örneklerden biri. Dostu Gobbos'ları kurtarmaya çalışan yavru bir timsahı yönettiğiniz oyunu S3 virge chipset 'li bir 3d kartta da 3dfx olarak oynayabilirsiniz.
Programı yüklemek için:
Croc.bat dosyasına tıklamanız yeterli.
Programı çalıştırmak için:
Desktop 'da oluşan "croc" dosyasından "croc" u çalıştırın.
Minimum konfigrasyon:
Pentium 133, 16 MB Ram, 2MB ya da 3dfx ekran kartı, 2x cd-rom

Kontrol Tuşları:
Space: Zıplama
Sol CTRL: Hamle
Q ve A: Kamera



CALAMARI CUBES

İlerle zıpla mantığına dayalı, daha ziyade basit grafiklere sahip oyalayıcı bir platform oyunu. Oyunu "Bubble Jeopardy" oyununu yapan firma yapmış.
Programı yüklemek için:
Cubes batch dosyasına bir kere tıklayın.
Programı çalıştırmak için:
Desktop 'da oluşan "calcubes" dosyasından "cubes" i çalıştırın.
Minimum konfigrasyon:
486 işlemci, 8 Ram, VGA grafik kartı

Kontrol Tuşları:
Ö: Sol
Ç: Sağ
A: Zıplama
Space: Obje alma

DARK OMEN



İşte Elektronic Arts 'dan yepyeni bir real time strateji.
Eğer kafanızı Starcraf'dan kaldırabilirseniz Dark Omen'de ilginizi çekebilecek bir oyun gibi gözüküyor. Oyunun mistik konusunda yaşayan ölülerin ordusuna karşı savaşıyoruz. 3dfx desteği bu oyunda da mevcut.

Programı yüklemek için:
Darkomen.bat dosyasına tıkayın.
Programı çalıştırmak için:
Program Files 'daki "darkomen demo"yu çalıştırmalısınız.

Minimum konfigrasyon:
Pentium 133, 16 Ram, SVGA veya 3dfx ekran kartı



DEADLOCK 2

Test Drive serileri ile tanıdığımız Accolade'den kaliteli bir strateji. İsometric ve oldukça detaylı grafiklere sahip oyunun en büyük özelliği internet'de çeşitli kullanıcılarla oyunu oynayabiliyor olmanız. Ücretsiz olan bu hizmetten faydalanmak için www.deadlock.net adresine girmeniz yeterli.

Programı yüklemek için:
Dlock2.bat dosyasını çalıştırın.
Minimum konfigrasyon:
Pentium 90, 16 ram, svga, 2x cd-rom

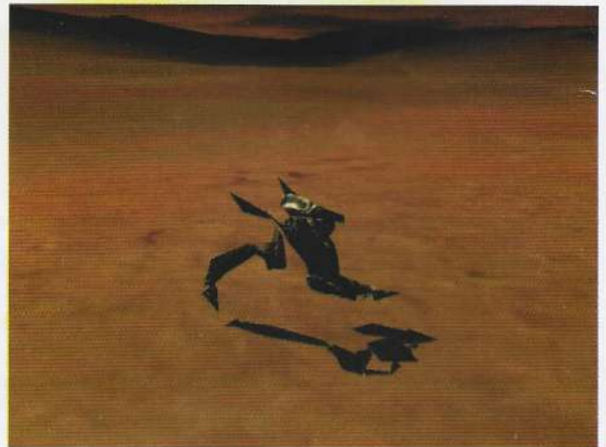
DESCENT ON ITALY

Sayıları gün geçtikce azalan turn base strateji oyunlarına bir örnek. 128 birliğin bulunduğu oyunda İngiliz ve İtalyan ordularını yönetiyorsunuz.
Programı yüklemek için:
Descent.bat dosyasını çalıştırmalısınız.
Programı çalıştırmak için:
Desktop 'da oluşan "descentonitaly" dosyasını çalıştırmalısınız.
Minimum konfigrasyon:
Pentium 75, 8 Ram, VGA ekran kartı



EARTH SIEGE 3

Ünlü mech simülasyonu Earth Siege 'in 3. sü ve sonuncusu. Yeni nesil PC'ler için son derece gelişmiş grafiklerle donatılmış oyunun 3dfx desteğinin olduğunu sanırım söylememe gerek yok. Modem ve network desteğinin bulunduğu oyun Sierra tarafından çok yakında piyasaya çıkacak.
Programı yüklemek için:
Es3.bat dosyasına tıklayın.
Programı çalıştırmak için:
Program Files 'da oluşan "earthsiege3" ü çalıştırın.



Minimum konfigrasyon:
Pentium 133, 32 Ram, SVGA veya 3dfx ekran kartı

Kontrol Tuşları:
Space: Fire
M: Hedef belirle
O: Projectile kamera
1-4: Silah seçimi

FORMULA 1

Psygnosis 'den sadece gerçek 3dfx ekran kartına sahip kullanıcılar için hazırlanmış mükemmel bir Formula pist yarışı. Bir çok ünlü pilot'un yer aldığı ve simülasyon tarzda yapılmış oyun gerçekten çok hızlı.

Programı yüklemek için:
F1-97.bat dosyasına mouse'unuzla tıklayın.
Programı çalıştırmak için:
Psygnosis dizininin altındaki "formula1"i çalıştırmalısınız.

Minimum konfigrasyon:
Pentium 133, 32 ram, 3dfx ekran kartı



HUNCHBACK

Yıllar önce Ocean firmasının yaptığı ve Commodore 64 'de oynadığınız Hunchback şimdi de PC ekranlarında. Notre Damen'ın kamburunu yönettiğiniz oyun zamanlamaya dayalı bir jump'n roll.

Programı yüklemek için:
Hunch.bat dosyasına tıklayın.
Programı çalıştırmak için:
Program Files 'da oluşan "hunchback"i çalıştırmalısınız.
Minimum konfigrasyon:
486 işlemci, 8 ram, vga grafik kartı

Kontrol Tuşları:
Ö: Sol
Ç: Sağ
A: Zıplama



HEAVY GEAR

Bir diğer robot ya da mech simülasyonu. Heavy Gear günümüz 3dfx teknolojisini sonuna kadar kullanan oldukça başarılı bir oyun. Bataklık, orman, kutup, volkan gibi çeşitli mekanlarda geçen oyundaki ışık, patlama, su ve hava efektleri gerçekten çok iyi yapılmış.

Programı yüklemek için:
Hvygear.bat dosyasına tıklayın.
Programı çalıştırmak için:
Program Files 'dan "heavygear demo"yu çalıştırmalısınız.

Minimum konfigrasyon:
Pentium 133, 16 Ram, SVGA ekran kartı, 4x cd-rom

Kontrol Tuşları:
1-9: Hız
Space: Ateş
Enter: Silah
P: Eşya alma

LURID LAND

10-15 sene önce en çok oynadığımız oyunlardan biri de Lode Runner'dı. İşte sıradaki "Lurid Land" de gerçekten oldukça kaliteli bir Lode Runner uyarlaması. Oyunda tek ekrandan oluşan platromlarda dolaşarak anahtarlarla gerekli kapıları açıp bölümleri bitirmeye çalışıyoruz.

Programı yüklemek için:
"Kurulu" dizinindeki "lland" dosyasının altındaki "lldemo"yu çalıştırmalısınız.
Minimum konfigrasyon:
Pentium 100, 16 Ram, SVGA grafik kartı

Kontrol Tuşları:
Ctrl: Büyü



MISSLE LUNCH 97

Yine eskilere gidiyoruz. Piyasaya çıkan ilk jetonlu makinelerde oynadığımız Missle Attack 'ın günümüz versiyonu. Amacınız şehri havadan gelen füzelere karşı savunmak. İyi bir zamanlama ve çabukluk gerektiren bu skor'a dayalı oyunda 7 bölüm bulunmakta.

Programı yüklemek için:
Miss97.bat dosyasına tıklayın.
Programı çalıştırmak için:
Windows dosyası altındaki "ml97sw3" ü çalıştırmalısınız.

Minimum konfigrasyon:
486 işlemci, 8 Ram, SVGA grafik kartı

Kontrol Tuşları:
Oyun sadece mouse ile oynanıyor.

MONTEZUMAS RETURN

Eski ama klasik platform-arcade oyunları yavaş yavaş günümüze uyarlanıyor ve her birinin 3d versiyonları yapılıyor. İşte Duke Nukem'den sonra yıllar önce Commodore 64 'de oynadığımız klasik platform Montezuma'da bu teknolojik gelişime ayak uydurdu. Tomb Raider tarzında yapılmış oyun en az onun kadar zevkli.

Programı yüklemek için:

"Kurulu" dizinindeki "montezuma's return" dosyasının altındaki "wmenu" yu çalıştırmalısınız. Karşınıza gelecek menüde 3dfx ya da vga versiyonlarından birini kurabilirsiniz.

Minimum konfigrasyon:

Pentium 133, 16 Ram, SVGA ekran kartı

Kontrol Tuşları:

Ctrl: Atak

Space: Zıplama





PANZER COMMANDER

Strateji ustası SSI 'dan 2. dünya savaşını konu mükemmel bir savaş stratejisi. Simülasyon tarzda da yapılmış oyunda ayrıca birçok tank da kullanabiliyoruz. 3dfx desteğinin de yer aldığı oyunun tam versiyonunda 40 senaryo ve 6 kişiye kadar modem ve network desteği bulunmakta.

Programı yüklemek için:

Panzer.bat dosyasına bir kere tıklamanız yeterli.

Programı çalıştırmak için:

Program Files 'da oluşan "Panzer General Demo" yu çalıştırmalısınız.

Minimum konfigrasyon:

Pentium 133, 16 Ram, SVGA ekran kartı

PIRENHA PANIC

Karton tipinde grafiklere sahip eğlenceli bir oyun. Tahmin edeceğiniz gibi bir pirenha'yı yönettiğiniz oyunda pirenha yumurtalarını kurtarmaya çalışıyorsunuz. Deniz analarının zarar verdiği oyunda diğer balıkları yiyerek enerji kazanabilirsiniz.

Programı yüklemek için:

Panic.bat dosyasına tıklayın.

Programı çalıştırmak için:

Program Files 'da oluşan "Pirenha Panic"i çalıştrımalısınız.

Minimum konfigrasyon:

486 işlemci, 8 Ram, VGA ekran kartı

Kontrol Tuşları:

Ctrl. Balık yeme

QUEST FOR GLORY 5

Sierra 'nın meşhur adventure serisi Quest for Glory'nin şimdilik sonuncusu. Diğer bölümlerin aksine oldukça gelişmiş bir grafik motoru kullanan oyun, 3dfx kartları da destekliyor. Temmuz ortasında çıkması planlanan oyun adventure severleri memnun edecek cinsten.

Programı yüklemek için:

Quest.bat dosyasına bir kere tıklayın.

Programı çalıştırmak için:

Program Files 'daki "sierra" dizininden QuestforGlory5 demo 'yu çalıştırmalısınız.

Minimum konfigrasyon:

Pentium 133, 16 Ram, SVGA ekran kartı, 4x cd-rom

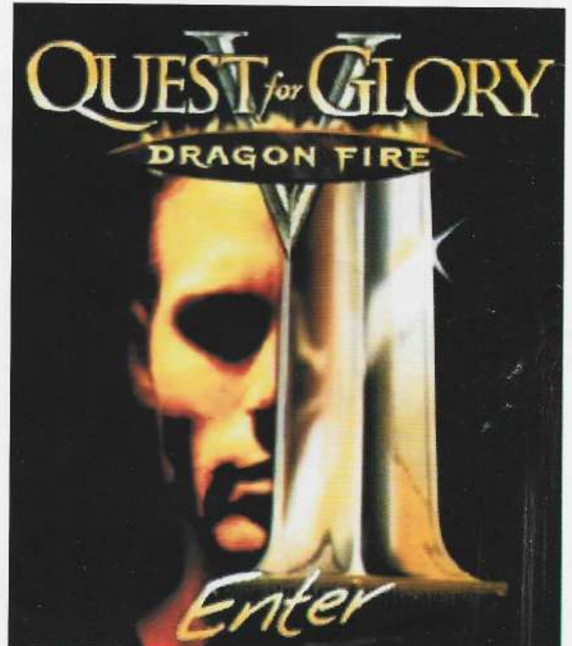
Kontrol Tuşları.

F: Dövüşme

D: Savunma

G: Büyü fırlatma

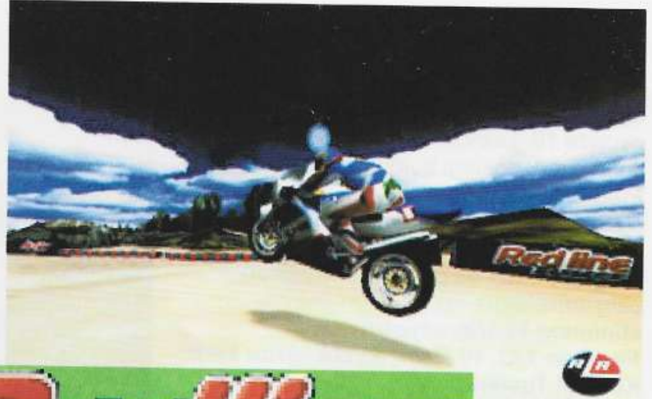
Shift: Koşma



REDLINE RACERS

Son zamanların başarılı yazılım firması Criterion Studios'dan sadece 3dfx kartlar için hazırlanmış hızlı bir motorsiklet yarışı. Gerçek versiyonunda 10 pistin ve 16 karakterin bulunduğu oyunda 8 kişiye kadar modem ve network desteği bulunuyor.

Programı yüklemek için:
Redline.bat dosyasına tıklayın.
Programı çalıştırmak için:
Criterion dosyası altındaki "rldemo" yu çalıştırmalısınız.
Minimum konfigrasyon:
Pentium 133, 16 Ram, SVGA ekran kartı, 4x cd-rom



Kontrol Tuşları.
Shift: Hız
Ctrl: Fren
Z: diğer oyunculara sinyal gönderme
A: Turbo
ESC: Menü
F1: Yardım
F2: Kamera



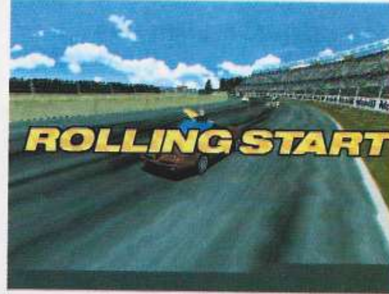


SEGA TOURING CAR

Çoğunlukla Sega Satürn gibi konsol oyunlarına oyun üreten dev eğlence firması Sega artık tanınmış konsol oyunlarının PC versiyonlarını da üretiyor. Sega Touring Car birçok tanınmış otomobili kullanabileceğiniz arcade türünde kaliteli bir yarış oyunu.

<u>**Türkiye Distribütörü ARAL İTH. ve PAZARLAMA**</u>

Programı yüklemek için:
Sega.bat dosyasını çalıştırmalısınız
Programı çalıştırmak için:
Sega dosyasının altındaki "touringcardemo"yu çalıştırmalısınız
Minimum konfigrasyon:
Pentium 100, 16 Ram, VGA ekran kartı



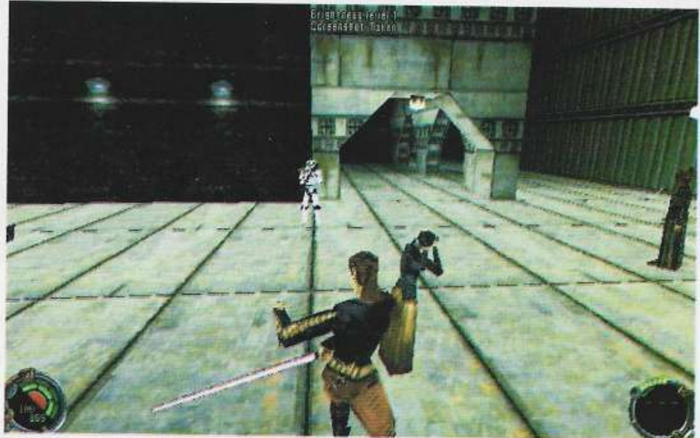
Kontrol Tuşları.
X: Hız
Z: Fren
V: Kamera

MYSTERIES OF THE SITH

Star Wars serisi için üretilen bitmek bilmeyen oyunların son örneklerinden. Jedi Knight 'ın devamı olarak hazırlanan oyun 3d First Person Shooter türünde yapılmış. Normal kartlarlada oynanan oyun 3dfx kartlarla tabi ki mükemmelleşiyor.

Programı yüklemek için:
Sith.bat dosyasına bir kere tıklayın.
Programı çalıştırmak için:
Program Files 'daki "lucasarts" ın altındaki "mysteriessitdemo" yu çalıştırmalısınız.

Minimum konfigrasyon:
Pentium 133, 16 Ram, SVGA ekran kartı



Kontrol Tuşları.
Shift: Koşma
X: Zıplama/yüzme yukarı
C: eğilme/yüzme aşağı
Ctrl: Ateş 1
Z: Ateş 2
1-8: Silah seçimi

STRTOSPHERE

Ripcord Games 'den gökyüzünde geçen ilginç bir real time strateji. Render edilmiş objelerin ve kaliteli grafiklerin bulunduğu oyunda 10 görev ve 4 kişiye kadar modem ve network desteği bulunmakta.
Programı yüklemek için:
STSphere.bat dosyasını çalıştırmalısınız.
Programı çalıştırmak için:
Program Files 'da oluşan strotosphere'i çalıştırmalısınız
Minimum konfigrasyon:
Pentium 133, 16 Ram, SVGA ekran kartı
Kontrol Tuşları.
0-9: Birlik seçme
M: Harita
C: Kamera





WORMS 2

Geçen senenin en eğlenceli oyunlarından Worms 'un devamı. Birbirinizin solucanlarını yok etmeye çalıştığınız bu turn base stratejiyi Amigadan tanıdığımız Team 17 yapmış. Farklı silahların ve çok daha iyi grafiklerin yer aldığı oyun internet ortamında da oynanıyor.
Programı yüklemek için:
Kurulu dosyasının altındaki "netdemo" yu çalıştırmalısınız.

Minimum konfigrasyon:
Pentium 133, 16 Ram, SVGA ekran kartı.





Yazışmak için:
tolga@netcon.com.tr

Gelecek ay yepyeni oyunlarla buluşmak üzere

Street Fighter Zero 2

Ceren ARIGİL



PERSFEKTİF

ARCADE makinalarında ilk başı çeken firmalardan biri olan CAPCOM, PC'de genellikle karşımıza BEAT'EM UPlar ile geliyor. ARCADE makinalarda çıkardıkları oyun serilerinin fanatiklerinin olması ve çok tutulması sonucu firma, oyunların devamını sağlıyor. Bu durum böyle olunca bazı konularda firmalar biraz abartıyor. Mesela STREET FIGHTER serisinin onlarca serisinden sonra bu yetmezmiş gibi firma STREET FIGHTER'ı başka CAPCOM karakterleriyle karşımıza çıktı. Tabi bu oyunlar henüz PC'ye gelmese de çoğu kişi ARCADE salonlarından bu oyunları tanıyor ve büyük paralar harcıyorlar. Son günlerde CAPCOM'un çıkardığı STREET FIGHTER'lara bakarsak serinin ilk iki versiyonu, -yani SF2 ve SF3'ün NEW GENERATIONları- oyundaki karakterlerin çocuk savaşçılardan oluşan bir 3D versiyonu olarak göze çarpıyor. Tabi ki bunlarında yavaş yavaş PC'de çıkacak olması SF fanatikleri için daha az para harcama şansı tanıyor. CAPCOM'un PC'de en son çıkardığı STREET FIGHTER ZERO 2'ye baktığımızda bir çok değişiklik farkedebiliyoruz. Karakter olarak çok zengin olan oyunda oyuna göre yeni ama bize göre tanınan karakterler var. Bunların en önemlileri de CAPCOM'un ilk oyunlarından olan FINAL FIGHT'ın karakterlerinin yer alması.

ARTILAR

Oyundaki klasik grafiklerin dışına çıkılarak karakterlerin çizimi yeniden oluşturulmuş ve karakterler biraz daha kuvvetli ve büyük gösterilmiş. Yeni bir çok haraketin dışında, sadece yerde değil havadayken de guard alabiliyorsunuz. Oyuna 3 değişik SUPER gücünün verilmesi SUPER göstergesinin tamamen doldurulmadan da SUPER yapmayı mümkün kılmış. Karakterler sadece bir SUPER ile değil birden fazla SUPER sahipler.

EKSİLER

Oyunun BEAT'EM UP olmasına rağmen HDD'de oldukça yer kaplaması ve RAM yönünden de yüksek bir RAM istemesi çoğu kullanıcı için eksi sayılabilir. Eğer RAM'ınız az ise oyun çalışıyor ama oyunu biraz yavaş oynamak zorunda kalıyorsunuz.

STREET FIGHTER ZERO 2

ARCADE MODE

Oyuna normal olarak başlıyorsunuz ve seçtikten sonra karşınıza gelen karakter menüsünden karakterinizi belirliyorsunuz.



VERSUS MODE

Oyunda bir arkadaşınızla karşılıklı olarak oynayacağınız bir turnuva yapıyorsunuz. Her karşılaşmadan sonra karakterinizi isterseniz değiştirebiliyorsunuz. Ve yaptığınız karşılaşmaların sonuçlarını bir ekranda görebiliyorsunuz.

TRAINING MODE

Burada istediğiniz bir karakter ile alıştırma yapabiliyorsunuz. Tek kişi olarak yaptığınız alıştırmada karşınızdaki rakip hiç bir şey yapmadan duruyor. Onu ister oturtuyor ister zıplatıyor isterseniz de normal olarak durdurabiliyorsunuz. Training Mode ile karşımıza gelen seçenekler;

Normal Mode: Alıştırmaya normal bir şekilde başlamanızı sağlıyor.

Recording Mode: Oyuna bu seçeneği seçerek başlarsanız



alıştırmanızı kaydediyorsunuz.
Replay: Kaydetiğiniz alıştırmanızı izliyorsunuz.
Character Change: Eğer yanlış bir karakter seçtiyseniz karakterinizi burdan değiştiriyorsunuz.
Action: Burda karşınızda olan karakterin nasıl duracağını belirliyorsunuz. Normal= Ayakta normal olarak duruyor. Crouch= Yere çömelmiş şekilde duruyor. Jump= Devamlı olarak zıplıyor.
Speed: Oyunun hızını belirliyorsunuz. 3 değişik hız seçeneği var.
Gauge: Oynadığınız karakterin Super Level'inin devamlı olarak kaçta duracağını belirliyorsunuz. Level 1, Level 2, Level 3.

OPTION

Oyunla ilgili olarak her ayarları burdan yapıyorsunuz.

BACKUP

Option bölümünde yaptığınız ayarları buradan kaydediyorsunuz.

RYU

Blue Fireball : D, DF, F + P
Red Fireball : B, DB, D, DF, F + P
Hurricane Kick : D, DB, B + K (havada)
Dragon Punch : F, D, DF + P
Fake Fireball : D, DF, F + Start
Super Combolar :
SHINKUU HADOKEN : D, DF, F, D, DF, F + P
SHINKUU TATSUMAKISEMPUUKYAKU : D, DB, B, D, DB, B + K

ADON

Jaguar Kick : D, DF, F + K
Jaguar Tooth : F, DF, D, DB, B + K
Rising Jaguar : F, D, DF + K
Super Combolar :
JAGUAR ASSAULT : D, DF, F, D, DF + P, tap P veya K
JAGUAR REVOLER : D, DF, F, D, DF, F + K

CHUN LI:

Fireball : B, DB, D, DF, F + P
Lightning Leg : Tap K
Rising Bird Kick : D, U + K
Flip Kick : F, DF, D, DB, B + K
Super Combolar :
KIKOSHO : D, DF, F, D, DF, F + P
THOUSAND BURST KICK : B, F, B, F + K
BRAVE MOUNTAIN RISING HEAVEN KICK : DB, DF, DB, U + K



GUY

Bushin Dash : D, DF, F + K, K
Bushin Hurricane Kick : D, DB, B + K
Bushin Air Throw : D, DF, F + P, P
Turn Punch : D, DB, B + P
Super Combolar :
BUSHIN STRONG THUNDER KICK : D, DF, F, D, DF + K
BUSHIN EIGHT-DOUBLE FIST : D, DF, F, D, DF + P, tap P
GRAB AND SMASH : D, DB, B, D, DB, B + P (Level 3)

KEN

Fireball : D, DF, F + P
Hurricane Kick : D, DB, B + K (havada)
Dragon Punch : F, D, DF + P
Roll : D, DB, B + P
Fake Roll : D, DF, F + Start
Super Combolar :
SHORYU REPPA : D, DF, F, D, DF + P
SHINRYUKEN : D, DF, F, D, DF + K, tap K

DHALSIM

Yoga Fire : D, DF, F + P
Yoga Flame : F, DF, D, DB, B + P
High Yoga Flame : F, DF, D, DB, B + K
Yoga Teleport : B, D, DB veya F, D, DF + 3K veya 3P (havada)
Super Combolar:
YOGA INFERNO : D, DF, F, D, DF, F + P
YOGA STRIKE : D, DF, F, D, DF, F + K
SUPER YOGA FLAME : D, DB, B, D, DB, B + P
General:
Mantis Style : 3P
Rising Kick : F, D, DF + K
Rapid Punch : Tap P
Super Combolar :
FORWARD RUSH : D, DF, F, D, DF, F + P
SLAP BARRAGE : D, DB, B, D, DB, B + P
Crane Style : 3K
Roll Attack : B, F + P
Wall Dive : D, U + K
Super Combolar :
AIR THROW : D, DF, F, D, DF, F + P
WALL DIVE : Jump, D, DB, B, D, DB, B + K

SAKURA

Fireball : D, DF, F + P, P, P
Dashing Dragon Punch : F, D, DF + P
Hurricane Kick : D, DB, B + K
Rising Attack : F, D, DF + K, P
Super Combolar :
SUPER FIREBALL : D, DF, F, D, DF, F + P
SUPER DRAGON PUNCH : D, DF, F, D, DF, F + K
SUPER SLIDE KICKS : D, DB, B, D, DB, B + K

ROLENTO

Patriot Circle : D, DF, F + P
Mekong Delta Attack : D, DB, B + P, P
Mekong Delta Escape : D, DB, B + K
Mekong Delta Air Raid : 3P, P
Stinger : F, D, DF + K, K

Quick Jump : D, U, K
Safe Landing : 3K (zıpladıktan sonra yere yakınken)
Super Combolar :
MINE SWEEPER : D, DB, B, D, DB, B + P
TAKE NO PRISONERS : D, DF, F, D, DF, F + K

ZANGIEF

Spinning Clothesline : 2P
Short Clothesline : 2K
Banishing Punch : F, D, DF + P
Spinning Pile Driver : 360 + P
Siberian Bear Crusher : 360 + K (uzaktan)
Siberian Suplex : 360 + K (yanında)
Super Combolar :
FINAL ATOMIC BUSTER : 720 + P
AERIAL RUSSIAN SLAM : D, DF, F, D, DF, F + P

CHARLIE

Sonic Boom: B, F + P
Somersault Shell: D, U + K
Super Combolar:
SONIC BREAK: B, F, B, F + P, Tap P
SOMERSAULT JUSTICE: DB, DF, DB, U + K
CROSSFIRE BLITZ: B, F, B, F + K

BIRDIE

Bull Head: B, F + P
Bull Horn: Hold 2P veya 2K'yi 1 saniye sonra bırakın
Murderer Chain: 360 + P
Bandit Chain: 360 + K
Super Combolar:
BULL REVENGER: D, DF, F, D, DF + P or K
THE BIRDIE: B, F, B, F + P

ROSE

Soul Spark: DB, D, DF, F + P
Soul Reflect: D, DB, B + P
Soul Throw: F, D, DF + P
Soul Spiral: D, DF, F + K
Super Combolar:
AURA SOUL SPARK: D, DB, B, D, DB, B + P
AURA SOUL THROW: D, DF, F, D, DF + P
SOUL ILLUSION: D, DF, F, D, DF + K



SODOM

Jigoku Scrape: D, DF, F + P
Shiraha Catch: F, D, DF + K
Butsumetsu Buster: 360 + P
Daikyo Burning: 360 + K
Jutting Kick: B, DB, D + K (adamı yere devirdikten sonra)
Super Roll: F, DF, D + P (adamı yere devirdikten sonra)
Super Combolar:
SUPER RUSHING JIGOKU: D, DF, F, D, DF, F + P
OMEGA SLAM: 720 + P

SAGAT

High Tiger Shot: D, DF, F + P
Low Tiger Shot: D, DF, F + K
Tiger Crush: F, D, DF + K
Tiger Blow: F, D, DF + P
Super Combolar:
TIGER CANNON: D, DF, F, D, DF, F + P
TIGER GENOCIDE: D, DF, F, D, DF + K
TIGER RAID: D, DB, B, D, DB, B + K
SUPER TAUNT: D, DF, F + Start

AKUMA

Blue Fireball: D, DF, F + P
Red Fireball: F, DF, D, DB, B + P
Air Fireball: Jump, D, DF, F + P





Dragon Punch: F, D, DF + P
Hurricane Kick: D, DB, B + K (havada)
Ashura Warp: B, D, DB veya F, D, DF + 3K veya 3P
Roll: D, DB, B + P
Hundred Demon Somersault: D, DF, F, UF + P, P veya K
Super Combolar:
MESSATSU FIREBALL: F, DF, D, DB, B, F, DF, D, DB, B + P
MESSATSU UPPERCUT: D, DF, F, D, DF + P
VIOLENT AIR SLASH: Jump, D, DF, F, D, DF, F + P
TELEPORT SUPER COMBOS: Alçak yumruk, Alçak Yumruk, F, Alçak Tekme, Yüksek Yumruk (Sadece LEVEL 3'te olur.)

M. BISON



Psycho Shot: B, F + P
Double Knee Press: B, F + K
Head Press: D, U + K
Somersault Skull Diver: D, U + P, P
Bison Warp: B, D, DB veya F, D, DF + 3K veya 3P
Super Combolar:
KNEE PRESS NIGHTMARE: B, F, B, F + K
PSYCHO CRUSHER: B, F, B, F + P

DAN

Self-Taught Wave Punch: D, DF, F + P
Shiny Dragon Punch: F, D, DF + P
Flurry Kick: D, DB, B + K
Rolling Taunt: D, DF, F or D, DB, B + Start
Super Combolar:
SUPER WAVE PUNCH: D, DF, F, D, DF, F + P
SUPER SHINY DRAGON: D, DF, F, D, DF, F + K
CERTAIN VICTORY RELYING ON NOBODY BUT MYSELF FIST: D, DB, B, D, DB, B + K
SUPER TAUNT: D, DF, F, D, DF, F + Start

KISALTMALAR

D: Aşağı
F: İleri
U: Yukarı
B: Geri
Tap:Basıp çekmek
Hold: Basılı tutmak
Jump:Zıplamak



Firma: Capcom
Türü: Beat'em up
Format: PC CD-ROM, SPS
Platform: W95
Min. Ram: 24 MB
Min. CPU: Pentium 133
Min. GFX: SVGA
Ses: Opsiyonel
Kontrol: Klavye, Joyistik
Medya: 1 CD

STARSHIP TROOPERS



Biraz hareket diyen oyuncular, dikkat: Star Troopers burada! Üreticisi Mike Bilodeau oyunu, üçüncü kişi perspektifi ile oynanan bir action/strateji ürünü olarak tanımlıyor. Ancak ağırlık hareketler üzerinde. Oyunun en iyi özelliklerinden biri, ekranda aynı anda yüzlerce, hatta binlerce düşmanla karşı karşıya kalabilmeniz. Tıpkı gerçek filmlerdeki gibi. Diğer iyi bir yönü ise, askeri takım temeline oturtulmuş görevler (mission). Oyuncular AI ile kontrol edilen birimleri dışarı göndererek özel hedeflere ulaşabiliyor. Oyuncu yerin üstünde ya da altında sorunsuz olarak istediği zaman dolaşabiliyor. Her defasında, 40 kilometrekarelik bir alanda gezinti şansına sahip oluyorsunuz.



Oyunda birden fazla oyuncu seçeneğine de yer verilecek. Ayrıca kaynak yönetimine de ağırlık veriliyor. Bir üst düzeye çıktığınızda, takımınız üzerinde daha iyi bir kontrol olanağına sahip oluyorsunuz. Bir casus göndererek yeni silahları araştırmasını isteyebilir ya da rakiplerinizle ilişkilerinizin durumunu kontrol edebilirsiniz. Aslında Starship Troopers, aynı adlı kitap ve filmin özellikleri kullanılarak hazırlanmış bir oyun. Örneğin kitaptaki zırhlar, filmlerdeki bazı silahlarla bir araya getirilmiş. Oyunda yeni silahlar ve yeni yaratıklar da karşınıza çıkacak. Kısacası, gerçek filmdeki kadar kan görmeseniz de, yeterince çatışma ve patlamaya sahne olan bir ortama girmiş olacaksınız.

KISACA

Geliştirici: MicroProse
Yayımcı: MicroProse
Piyasaya çıkış tarihi: 1998 yazı
MicroProse'un web sitesi: www.microprose.com

STARCRAFT

Göktuğ 'NIWALY' YÜKSEL

Selamlar millet. Warcraft hepinizin sevdiği bir oyundu değil mi? Warcraft 2 de öyleydi yanlış hatırlamıyosam. Hatta içimden bi ses diyo ki lam Göktuğ bu yazıyı okumaa karar veren elemanlar Warcraft 2'nin iki ayrı versiyonunu da bitirmişlerdir ve şimdi de saçma saçma oyunlar oynuyolardır. Bende o içimdeki sese kulak verdim ve size bu yazıyı yazmak istedim. Son dönemlerde benim oynadığım 2 strateji oyunu var. Aslında oynadığım dediğim anca hafta sonları Ankara'ya geldiğimde, şöyle 3-4 saat filan. Onlardan biri Age Of Empires. Mükemmel bir oyun mutlaka alın. İkincisi ise Star Craft. Ondan daha mükemmel. Star Craft, mantık yapabilenlerin tahmin ettiği gibi Blizzard firması tarafından üretilmiş, War Craft türü, ama uzayda geçen bir real-time strateji oyunu. Ben nedense real-time stratejileri daha çok seviyorum. Turn-based'ler insanı sıkıyo ya.



Bence Star Craft şimdiye kadar uzay konusunu işleyen real-time'lar arasında (aklıma gelenler mesela Dark Reign ki ona 7 puan veriyorum en iyisi. Niye diyeceksiniz tabi. Sizi tebrik ederim. Herşeyi sora sora öğreneceksiniz. Nerede kalmıştık? Niye diyodunuz di mi? Yaw nası



anlatıym ya oyun çok etkileyici yani. Annatamam. Yani üniteler, ne biliym orijinallikler, değişiklikler falan her şey mükemmel yapılmış.
Oyunu takar takmaz install menüsü çıkıyor karşınıza. Bu oyunu install ederken sizden reg number istiyor. Bu sayı kutunun arkasında yazıyor. Adınızı yazdığınız bölmenin altına bu sayıyı yazdıktan sonra install yapabiliyorsunuz. Install aşamasından sonra oyun başlıyor işte. Ama install ekranının altındaki diğer seçeneklere de bir göz atın derim. Özellikle reviews'e. Warcraft'ın adventure oyununun ve de Diablo II'nin tanıtımları var. Diablo II neyse de Warcraft'ın adventure oyunu oldukça güzel bişey olacağa benziyor. Bakalım belki ben yazarım onun tam çözümünü.
Oyun başladıktan sonra tabii ki gün geçtikçe kalitelileşen video kliplerden birini seyrediyorsunuz. Bu klip mükemmel yapılmış. Ben ilk gördüğümde video'daki insanları gerçek insanlar zannettim meğerse değillermiş. O denli kaliteli anlayacağınız. Ama eğer sizde Age Of Empires varsa onun demosu da bi başka mükemmel. Özellikle benim gibi ortaçağ savaşlarını (kılıçlar, baltalar) sevenlerin çok beğeneceği bir demo. Oyunun demosu bitince ne kadar doğaldır ki oyun başlıyor. Haaa bu arada oyunun arabirimini de çok hoş yapmışlar demeden edemeyeceğim. Halk içinde Anamenü diye tabir edilen yer yine karşımıza çıkıyor. Halk içinde okuyucunun sağ kolu, yardımcısı, espiri yapan çocuğu olarak tabir edilen Göktuğ denen insan yani ben de yine bu menüyü sizlere açıklayacağım.
Single Player:Burası, bildiğiniz gibi oyunu tek kişi oynayacaksapız seçeceğiniz bölüm. Oyunu ilk defa oynadığınızda identification'ınız isteniyor. Buraya isminizi yazıyorsunuz tabii ki. Daha sonraki seferlerde isminiz soldaki listeye ekleniyor ve yeniden oynamak istediğimizde oradan isminizi seçerek oyuna başlıyorsunuz. Eğer yeni bir isim girecekseniz New ID'yi seçeceksiniz. Oradaki isimlerden birini silecekseniz de delete'yi seçeceksiniz tabii. Herneyse okay'e basıp devam ediyoruz. Daha sonra ırkınızı seçtiğiniz ekran karşınıza çıkıyor. Oyunda 3 ırk var. Bunlardan ileride bahsedeceğim. Bular da 3

episode'a ayrılmış durumda. En kolayı Terran. Ondan başlayın. Zaten normalde mesela Zerg ırkında oyuna başlamak isterseniz bilgisayara size daha terran'ı bitirmemiş olduğunuzu hatırlatıyor ve daha onu bitirmeden episode2'yi oynamanızın uygun olmayacağını söylüyor. Ama siz yine de isterseniz episode 2'den veya 3'den başlayabiliyorsunuz.Bu ekrandaki load saved seçeneğinin ne işe yaradığını zaten biliyorsunuz. Play custom'da da bir sürü değişik görev var.

Multi Player: Bu da çok oyunculu oyunlar için. Internet bağlantısı olanlar Battle.Net'den oynayabiliyorlar. Bunun yanısıra modemi olanlar karşılıklı da oynayabiliyor. Bi de seri bağlantı olayı var tabi. O şekilde de 4 kişiye kadar karşılıklı oynayabiliyorsunuz.

ViewIntro: Açılış demosunu seyretmek için.

Campaign Editor: Burası da artık son çıkan oyunların hemen hemen hepsinde bulunan kendi bölümünü kendin yap bölümü.

Exit:Çıkış işte.

OYUN EKRANI

Star Craft oyununun ekran düzeni klasik strateji oyunlarından biraz daha değişik olsun istemişler herhalde ki, bu sefer genelde sağ veya sol tarafta konumlandırılmış olan menü kılıklı şey ekranın alt tarafına yerleştirilmiş. En alt tarafta minimap var. Onun üstündeki ikon sayesinde minimap'de gezegenin yeryüzü detayını açıp kapatabiliyoruz. Haritada kaynaklar mavi noktalarla temsil ediliyor. Çoğu zaman olduğu gibi bizim ünitelerimiz yeşil, düşman üniteleri de kırmızı renkte. Üssünüze veya herhangi bir biriminize herhangi bir saldırı olduğunda veya yaptığınız bir bina bittiğinde, space tuşuna basarsanız, en son olmuş olan aksiyonu bilgisayar ekranın ortasına getiriyor. Herneyse, minimap'in yanında da seçili ünitenin veya ünitelerin temsili resimleri daha doğrusu çizimleri var. Bunlar da yeşil iken iyi, sarılaşırsa tehlike var, kızmızılaşırsa da iyice berbatlaşmış demek oluyor. Onun yanında menu yazan yere basarsanız mantıken bir menü çıkıyor. Bu menüden biraz sonra bahsedeceğim. Herneyse onun altında da seçili ünitenin resmi veya hareketli görüntüsü var. Bunu menüyü açıklarken yazacağım. Onların yanında da seçili üniteye veya binaya verebileceğiniz komutlar var. İşte attack, stop, patrol. Bunları zaten biliyorsunuz. Bilmeseniz bile şekillere bakarak tahmin edebilirsiniz zaten. Aslında ben bu kadar çok açıklamayı strateji oynamayı o kadar iyi bilmeyen küçük arkadaşlar için yazıyorum. Belki aranızdan bazılarınız yahu bu da neleri yazıyo, biz bunları zaten biliyoruz diyorsunuz ama bilmeyenlerin de olduğunu unutmayın.

Oyunumuzun diğer oyunlarla ortak yönleri de var, ortak olmayan yönleri de. Mesela oynanış açısından ortak yönlere bakacak olursak, gruplandırma olayı, gruplara numara verme olayları falan yine aynı tuşlarla oluyor. Ondan sonracığıma mesela her binanın ürettiği ünitenin çıkar çıkmaz nereye yollanacağını falan da belirleyebiliyorsunuz. Yalnız farklı olarak şu var mesela veya ben başka bi oyunda görmedim. O olayda şu ki mesela kalabalık bir ordu ve siz





sadece SCV'leri seçmek istiyorsunuz. Nasıl mı yapacaksınız? SCV'lere çift tıklamanız yeterli. Eğer bir üniteye çift tıklarsanız o tür ünitelerin hepsi seçilmiş oluyor ve bu da bence oldukça kullanışlı bir özellik. Yine çoğu strateji oyununda olduğu gibi farenin sağ tuşunu kullanarak seçili ünitenin otomatikman hangi görevi yapacağını belileyebiliyorsunuz. Mesela SCV'leri minerallere yollamak için bi tane SCV seçip mouse'un sağ tuşunu minerallerin üzerindeyken tıklamanız yeterli. Bi de set waypoint olayı var. Mesela bir üniteyi uzakta bir yere yollayacaksınız. Diyelim ki uzakta bir yerde bir köy var. Gitmesek de görmesek de o köy bizim köyümüz diycem komik sıfatı koycam kendime. O diilde mesela etrafınızdaki mineraller veya gaz bitti, diğer kaynak da haritanın taaa diğer ucunda. Mineral toplayan ünitelerinizi oraya göndereceksiniz ama arada da düşmanın yapıları, dolayısıyla üniteleri var ve size saldırıyorlar. İşte waypoint'I bu gibi yerlerde kullanacaksınız. Shift'e basıp üniteyi bir yere yolluyorsunuz, sonra shift'e basıp başka bir yeri tıklıyorsunuz.O ünite son tıkladığınız yerlere gitmeden önce daha önceden tıkladığınız yerlere uğrayıp öyle gidiyor. Böylece düşmana rastlamadan mineralleri toplayıp geliyorsunuz. Bilmem anlatabildim mi?

OYUNDA KULLANILAN TUŞLAR

F10= Menü
ALT-M= Yine menü
ALT-S= Save etmek için

ALT-L= Yüklemek için
ALT-H= Yardım
F1= Yine yardım
ALT-O= Opsiyonlar
+= Oyun hızını arttırma
-= Oyun hızını azaltmak
CTRL-X= Çıkış
CTRL-Q= Görevden çıkış
CTRL-M= Müziği açıp kapatmak
CTRL-S= Ses efektlerini açıp kapatmak
CTRL-"numara"= Seçili grubu numaralandırma
"numara"= Numaralandırdığınız grubu çağırma
SHIFT-F2,F3,F4= O anki harita görüntüsünü kaydetmek
F2,F3,F4= O anki harita ekranını çağırma
SHIFT-kliklemek= Waypoint olayı (yukarda anlattım)
CTRL-C= Seçili üniteyi ekranın ortasına getirmek
TAB= Harita modunu değiştirmek

MENU

Oyun esnasında menu'yü tıkladığınızda çıkan bu menüde, şu seçenekler yer alıyor.

Save Game: Oyunu kaydetmek işte elli defa mı diycez?

Load Game: Bu da yüklemek ellibirinci defa tekrarlatıyolar bana yaw

Options: Bu da tabii ki opsiyonlar ve seçilince üç alt başlığa ayrılıyor.

- Speed: Oyunun hızını, mouse'ın hızını ve tuş olayının hızını ayarlamak için.
- Sound: Bu da tabii ki ses ile ilgili ayarlar için ama ben yine de bi yazayım. İçime sinmiyor yoksa. Music volume ve digital volume var. Bunlar müziğin ve ses efektlerinin ses yüksekliğini ayarlamak için. Unit speech'l ise şöyle tasvir ediyim diyorum. Bazen üniteler kendi kendilerine konuşuyolar. İşte bu seçenekle bu konuşmaları açıp kapatabiliyorsunuz. Unit acknowlements ise ünitelere emir verdiğinizde size verdikleri cevaplar varya hani, yes my lord (from Warcraft), affirmative (Red Alert) falan filan işte onları açıp kapatmak. Building sounds da binalardan çıkan cazır cuvur sesler işte. Bi de subtitles avr ama bunu annayamadım, zamanım da azaldı, bulmak için fazla kasmadım kusura bakmazsınız artık.
- Video: Bu da ekranla ilgili ayarların yapıldığı yer. Gamma correction ile ekranın parlaklığını ayarlarsınız. Bence sakın çok aydınlık yapmayın, oyunun hiçbir zevki kalmıyor. Hatta en karanlık yapın diyorum, çok daha zevkli bir oyun oynamak için. Hani bahsetmiştim
- ya, menünün altında da seçili ünitenin resmi veya hareketli görüntüsü görülüyor diye, işte o da buradan ayarlanıyor. Eğer Animating Unit Portraits'l seçerseniz orada ünitenin hereketli görüntüsü olur. Still unit portraits'i seçerseniz, sadece ünitenin resmi oluyor. Disable unit portraits'i seçerseniz de hiç bir şey olmuyor.

Help: Yardım olayı.

Mission Objectives: Görevi bitirebilmek için neler yapmanız gerektiğini unuttuysanız şayet, işte buraya bakıyorsunuz.

End Mission: Görevi sona erdirmek, göreve yeniden başlamak veya oyundan çıkmak için kullanacağınız seçenek de bu işte.

OYUNDAKİ IRKLAR

TERRAN

İşte episode 1'de kullandığınız ırk: İnsan ırkı. Diğerlerine göre en anlaşılabilir yapıya sahip olan bu ırk, benim en beğendiğim ırk. Neden diyeceksiniz. Çünkü zaten bu uzay konusunu kendine konu olarak edinen oyunlarda yapılar saçma sapan biçimlere sahip oluyorlar.Gerçi her ne kadar Terran'lar da garip gurup şekilli yapılara sahip olsalar da diğer ırklara göre daha dünyevi yapılara sahipler.Yeni genelde robotlar, füze atarlar var. Ama bence güç olarak birinci sırada değiller. Fakat işte dediğim gibi mobil türü aletlerde en iyiler. E buna dayanarak hızları da bayağı iyi.

Armored Infantry Trooper: En basit saldırı ünitesi. Red Alert'de ki normal askerlerle özdeşleyebilirim.

Firebot Armored Assault Trooper: Bakın bu benim en çok kullandığım ünitelerden biri. Alev silahı olan elemanlar. Şöyle 10 tanesini falan biraraya getirdiğinizde duman ediyonuz ortalığı.

Vulture Hover-Cycle Pilot: Bu uçan aleti de genelde devriye olayına girmek için ve etrafı keşfetmek için kullanıyorsunuz. Ayrıca ortalığa mayın da bırakabiliyorsunuz.

Goliath Combat Walker Pilot: Bilgisayar destekli ağır silah kapasiteli ve bütün heryerden gidebilme özelliği olan uzun menzilli oldukça kullanışlı ve benim sayemde çok sıfat sahibi bir alet ve pilotu. Ne demişler yiğidi öldür hakkını yeme.

Arclite Siege Tank Crew Member: Ağır tank olayı. İşte baba, kullanışlı.

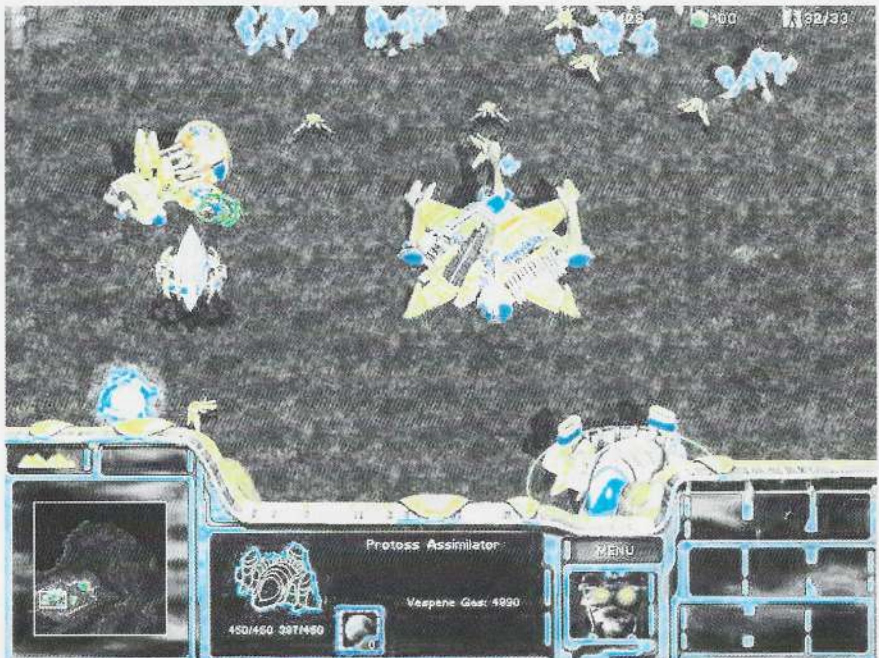
Dropship Pilot: Transport olayı desem bilmem yeterli olur mu?

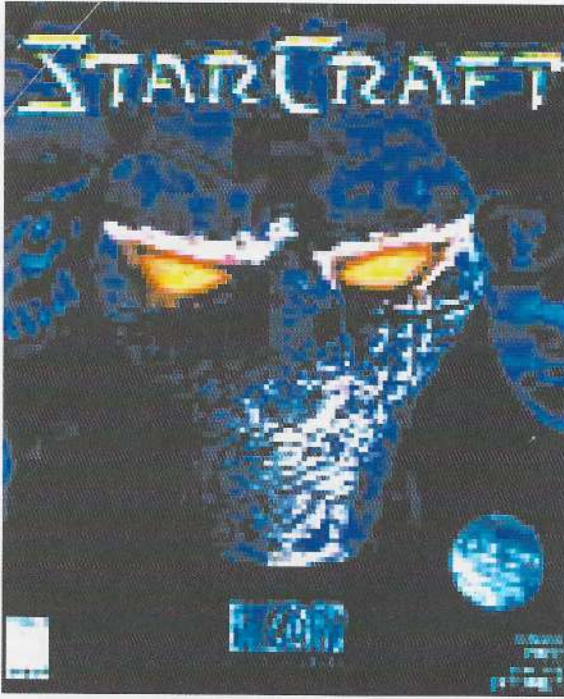
Wraith Fighter Pilot: Baba bunlardan bol bol yapın, hem kendi binalarınızı koruma açısından hem de saldırı yaparken üstünlük kurma açısından. Çünkü oldukça kullanışlı aletler, hem havadan havaya hem de yer ünitelerine ve binalara karşı kullanılabiliyor. Çok amaçlı anlayacağınız.

Behemoth-Class Battle Cruiser Crew: Lazerli anti-air ve anti-ground gemisi.

THE PROTOSS

<Protoss.htm> Bu ırk da bence en güçlü ırk. Yani ben en çok bunların ünitelerini beğendim. Mesela bi Dragon var, dev örümcek gibi birşey çok hoşuma gitti. Onlarda 15-20 tane falan yaptın mı tamam. Genelde





enerjiye bağlı olarak çalışıyorlar. Yeni bir bina yaparken veya ünite üretirlerken onları başka bir boyuttan getiriyorlar. Yani yapım tarzları biraz değişik. Mesela terran'lar normal şekilde inşa ederlerken, bunlar başka boyuttan getiriyorlar. Genelde robot türevi üniteleri var ve bunlar da oldukça güçlü. Yalnız biraz az üniteleri var. Ben bunlarda en çok kullanacağınız 6 tanesini yazıyorum şimdi. Bunlardan başka yaklaşık 5 ünite falan var.

Probe: Bunlar da bu ırkın görevli elemanları. Yani mineral ve gaz toplama işinde kullanılıyorlar.

Zealot: Bu ünite, protoss'ların en basit askeri ünitesi ammavelakin benim oldukça kullandığım bir ünite. Hele şöyle 20 tane falan yaparsanız değmeyim sizin keyfinize. Duman ediyonuz ortalığı. İşte ama bi de kötü yönleri var, hava ünitelerine saldıramıyorlar.

Dragoon: Demin bahsettim ya işte o. Devasa bir örümcek robot. Yürüyüşü bilem insanı etkilemeye yetiyor. Çokcana hatta nerdeyse en çok kullandığım protoss ünitesi.

Scout: Bu tip üniteler neredeyse bütün strateji oyunlarında yer alırlar. Özellikleri hızlı hareket edebilmeleridir. Çünkü bunları genelde haritayı keşfetmek için kulanırsınız. Bu ünite ayrıca yerdeki ve havadaki ünitelere saldırabilme kapasitesine de sahip.

Carrier: Carrier işte. Taşıyıcı.

Shuttle: Bu da başka bi taşıyıcı.

THE ZERG

İşte bence oyundaki en ilginç ırk. Biyolojik olarak ürüyorlar ve maximum öldürebilme yeteneğine sahipler. Hiç mekanik bir özellikleri yok. Mesela bir bina yapacakken ilk önce larvalardan bir tane üreme ünitesine morph ediyorsunuz, sonra o canlıyı da yine morph ederek binaya çeviriyorsunuz. Nasıl ilginç değil mi? Gerçekten bu özellik çok hoşuma gitti, ilginçlik bakımından yani. Çok çok değişik üniteler ve binaları var bu ırkın da. Şimdi de bunları bir inceleyelim isterseniz.

Larva: İşte bunlar demin bahsettiğim larvalar. Drone (yani terran'ların SCV'si) veya overlord yapmak için ilk önce bunları seçip istediğiniz üniteye morph etmeniz lazım. İşte birkaç saniyelik morph'dan sonra larvanız istediğiniz üniteye dönüşüyor. Daha sonra yeni larvalar salgılanıyor.

Drone: Bunlar da mineral ve gaz toplayan işçiler. Az da olsa atak yetenekleri de va. Bu üniteyi ayrıca binalar yapmak için de kullanıyorsunuz. Bu üniteyi seçtikten sonra istediğiniz bina türünü seçerek drone'ların o binaya morph edilmesini sağlıyorsunuz.

Overlord: Nasıl Terran'lar da üniteleri desteklemek yani support etmek için support center kuruyorsanız zerg'lerde de bu üniteden yapıyorsunuz. Yalnız farklı olarak bunların hareketli üniteler olduğunu hatırlatmak istiyorum. Ayrıca larvaları da taşıyabiliyorlar.

Zergling: Zergling'ler, zerg ırkının en basit savaş üniteleri. Köpek gibi bir şey, uzaktan bir şey atamıyolar ancak yakın mesafede saldırabiliyorlar ama oldukça hızlılar. Ayrıca bir larvadan da iki tane zergling oluşuyor.

Hydralisk: Bu, benim sevdiğim ünitelerden biri. Hani Jurassic Park'da tüküren dinazorlar vardı ya, işte onlara çok benziyorlar. Menzilleri de arttırıldığı taktirde oldukça yararlı oluyorlar.

Ultralisk: Bunlar da mükemmel yaratıklar. İki tane hayvani pençesi var ve oldukça keskin olan bu pençeler yerdeki bütün ünitelerle rahatlıkla karşılaşabileck güçte. Yalnız işte bu ünitenin bir dezavantajı ise havadan yapılan saldırılarda pek bi şey yapamaması.

Defiler: Bu da akrep tipinde olan ve zehir saçan bir ünite.

Mutalisk: Zerglerin ilk hava ünitesi olan bu yaratığı da ataklarda kullanıyorsunuz genellikle. Bu ünitenin guardian'a morph olabilme gibi bir özelliği de var.

Guardian: Bunları da adından anlaşılabileceği gibi genelde binalarınızı korumak için kullanıyorsunuz. Zırhı mutalisk'den daha kalın, menzili de daha fazla fakat hızı daha yavaş. İşte bu yüzden defans'da kullanıyorsunuz bu yaratıkları.

Queen: Valla bunlardan bol bol yaparım ama ne işe yaradıklarını o kadar iyi anlayamadım niyese.

Ben bu ırklardan hepisiyle oynarken zevk aldım. Hepsinin kendine has özellikleri var ve bu da oyunu değişik, zevkli ve oynanabilir kalıyor. Oyundan sıkılmıyorsunuz yani. Zaten bazı oyunlarda takılır kalırsınız. Hatta tam böyle devasa bir ordu kurarsınız, sonra lam bi sev ediym de öyle saldırıya geçiym dersiniz, save edersiniz sonra içiniz rahat bir şekilde düşmana karşı saldırıya geçersiniz. Ama ne var ki düşman çok güçlüdür ve sizin o save ettiğiniz yeri elli defa yükleyip 50 defa oynasanızda o bölümü geçirtmez ve sinir olursunuz. İşte hile denilen olaylar da bu gibi zamanlarda sizin yardımınıza koşar. Ama hile de oyunun zevkini kaçırır. Hatta bazı arkadaşlar iyice abartır şu hile olayını. Bilmiyom yani. Walla sevmem hile yapmasını dürüst adamımdır mübarek ama ben bunları yazıym, yapan yapsın, yapmayan yapmasın. Bakarsan bağ olur bakmazsan bakma atasözü misali.

Show me the money=Kaynaklar artsın bakiym (+ 10,000)

Operation cwal=İnşaatlar,upgradeler ve üretim de hızlansa iyi olur aslında

The gathering=Allah ünitelerinize kudret versin özel yeteneklerdende mahrum etmesin

Gameoverman=Biraz luzumsuz bir cheat ama cheat işte.Oyunu kaybetmenize yarıyor

Power overwhelming=God Mode

The Gathering=Bütün ünitelere sınırsız enerji

There is no cow level=Afferim görev bitti





Whats mine is mine=Mineral olayı
Breathe deep=Vespene Gas olayı
Something for nothing=Bütün upgradeler
Black Sheep Wall=Göster baba şu haritayı yaw
Medieval man=Üniteler de beleş upgrade oluyomuş
Modify the phase variance=Bütün binaları yapabilirsiniz içinizde istek olduktan sonra
War aint what it used to be=Fog of war'ı boşverin
Food for thought=Support'unuzdan daha fazla ünite yapabilirsiniz
Ophelia=Bu de istediğiniz level'e geçebilmek için.Mesela Ophelia terran10 yazıyonuz, hoppaaa 10. Görev!
Yaaa işte böyle gençler. Şimdi de sıra geldi bana mektup yazan ve dergide isimlerinin çıkmasını isteyen elemanların adlarını yazacağım bölüme. Semih&Ongun&Burak üçlüsüne selam çakıyorum ayrıca bi de Sivas'daki Ümit DEMİR'e selamlar!
Her oyunun bir sonu vardır demiş biri. Kim demiş bilmiyom ama olsun demiş işte. Bu oyunun da sonu geldi. Yani en azından benim yazımın sonu geldi. Artık ne diyim bilmiyom.Bahtiyar günler dileğiyle şimdilik hoşçakalın desem sanırım hafif bi değişiklik yapmış olurum. Ama zamanınız varsa bu oyunu kesin alın demeden de edemiycem.Valla benim oyun oynamaya zamanım olmasa dahi gittim, aldım, oynadım, beğendim, yazdım, yazının sonuna geldim, bitirdim, finish, end, fin....
Where do I take this pàin of mine question
I run, but it stays right by my side
Bana her konuda yazabilmeniz için...
İşte "Evim Şeker Evim"'in adresi
İnönü Mahallesi Başkent Sitesi 46.Sokak 33 numara
Batıkent / ANKARA
Posta Kodu:06370
Ve de "Mail'im şeker Mail"'im = Niwaly@hotmail.com

Firma: Blizzard
Yıl: 1998
Tür: Strategy hemide real time (vaşş bea)
Min. İşlemci: Pent. 90
Min. RAM: 16 MB
Min. H.D.: 5 MB
Kontrol: Mouse ile klavye
Sistem: Win 95
Medya: 1 CD
Grafik: 100
Ses: 90
Zorluk: 80
Oynanabilirlik: 90
Genel: 95

JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH

JEDI KNIGHT'ın ek paketi için küçük bir klavuz



LEVEL 1: NEW REPUBLIC BASE ON ALTYR 5

İleri hareket edin ve kargo alanına düşün. Solunuzda, kontrol alanına giden bir asansör yer alır. Asansörü yukarı çıkarın ve her iki düğmeye de basın. Pencerenin dışına düşün ve asansörden uzağa doğru giden holü izleyin. Bir sonraki alanda duvar patlayacak ve Stormtroopers saldıracaktır. Bu alana gelin ve çevrenizde dönün. Yukarıda odaya girdiğiniz yerde, düz bir çıkıntı bulunmaktadır. Buraya Force Jump yaparak sıçrayın ve duvardaki deliğe doğru ilerleyin. Force Jump'ı yeniden kullanarak delikten geçin ve yukarıdaki alana gelin. Şimdi çıkıntının üzerinden düşün ve çevrenizde dönün. En soldaki kapıdan geçin. Kırık rayları gördüğünüz yerden çıkıntının üstüne sıçrayın ve üzerinde ilerleyerek bir asansöre ulaşın. Asansörü yukarı çıkarın ve eğimli duvarların kenarlarından yürüyerek üzerlerindeki demir parmaklığa ulaşın. Bu parmaklığı kesin ve zemindeki parmaklığı buluncaya kadar kanalı takip edin. Bu parmaklığı da kesin ve aşağı düşün. Sağdaki geçide girin ve soldaki kapıdan geçin. Salonu izleyerek yedi kapısı olan bir odaya gelin. Uzaktaki kapılardan birinden geçin ve sonra da soldaki odaya girin. Mavi anahtarı alın ve etrafınıza bakının. Geldiğiniz kapıyı kullanarak yine yedi kapılı odaya dönün. Odanın karşısında, şimdi açabileceğiniz mavi bir kapı göreceksiniz. Sola dönün, ileri gidin ve sağdaki hol yolunu izleyerek bir asansör bulun. Kapıyı açın ve Ops'a girin. Uzaktaki kapıdan dışarı çıkın ve holü izleyin. Asansörü yukarı çıkarın ve soldaki holü sağdaki duvar boyunca izleyin. Işığı sönmek üzere olan odaya ulaşınca, ilerlemeye devam edin ve holü izleyin. Sağda, kesilebilecek bir demir parmaklık göreceksiniz. Holü izlemeye devam ederek en sağda bir açıklığı ve kapalı bir kapısı olan odaya gelin. Açılıştan geçin ve düğmeye basarak yedek gücü etkinleştirin.

LEVEL 2: ASTEROID CRUST

Kokpitin solundaki sarnıçtan çıkınca, uzun başka bir sarnıca gireceksiniz. Bir yol size Imperial Fortress'in yukarıdan görüntüsünü sunacaktır. Bu yolu boşverin ve ters yönde aşağı doğru ilerleyin. Sarnıç içindeki küçük bir yapıya geleceksiniz. Kontrol banklarının hemen üstündeki paneli vurarak kapıyı açın. İçeri girin. Sniper scope'u alın. Kontrol kulübesi olan odadaki üçgen geçitten çıkın. Büyük bir açık alana gelinceye kadar geçiti izleyin. Uzakta konuşmakta olan üç tane Stormtrooper göreceksiniz. Sniper tüfeği ile bunları zararsız hale getirin. İlerideki kayalık köprüyü ve tüneli izleyerek merkeze (fortress) gelin.

Fortress'in sağ alt kısmında bir kapı var. Bütün savunma birliklerini ve kameraları yok ettikten sonra, kapıya yaklaştığınızda kapandığını göreceksiniz. Buraya girmenin tek yolu, açılıncaya kadar geri çekilmektir. Sniper tüfeği kullanarak kapının hemen içerisindeki bir paneli vurun. Bu panel yok edilince, yaklaşmanız mümkün olacak. Fortress'in içerisine geri dönün. En sonunda, büyük bir açık alana geleceksiniz. Burada ölümcül rakipler sizi bekliyor. Bir Probe Droid'le karşılaştığınız çıkıntıdan karşı taraftaki çıkıntıya koşun ve Force Jump yapın. Kayalık sarnıcın içinde metal bir merdiven bulacaksınız. En altta, iki Trooper'ın beklediği kilitli bir kapı var. Üstte ise Tie Fighter hazırlama alanlarına çıkan bir geçit bulunmaktadır. Hepsini öldürün ve asansörle yukarı çıkın. AT-AT'ye yakın küçük L-Corridor'da bir Trooper öldürün ve anahtarı alın. Kilitli kapıya geri dönün. Bu kapıdan şimdi geçebilirsiniz. Bir asansör girintiyle sarnıç içindeki bir hücreye ulaşın. Bir güç alanı bu hücreye girmenizi engelleyecektir. Yapmanız gereken, hücrenin en sağ tarafında ayakta durmak. Diğer tarafta, sizi izlemeye çalışacak olan bir top göreceksiniz.

Bu top güç varillerini ateşleyerek patlatacak ve bu arada güç alanını da ortadan kaldırmış olacaktır. Patlayan güç varillerinin yerinde, şimdi bir düğme göreceksiniz. Bu düğmeye basarak hava arabasını çağırın. İçindeki düşmanları öldürün ve binin. Eğer çömelip boşluk çubuğuna basarsanız, araba sarnıçın zeminine kadar alçalacaktır. Arabanın önündeki tünelden geçerek bu Level'ı bitirin.

LEVEL 3: ASTEROID CORE

Aşağıdaki boruya düşün. Yan tarafta, içerisinde bir asansör olan bir alan göreceksiniz. Yukarı çıkın. Bu yeni alandaki bütün Trooper'ları öldürün. Yapıya gidin. Yan taraftaki kapı kilitlidir. Asansör şaftından yine aşağı inin. Şimdi büyük boruya dönün ve savağa doğru boru içinde koşun. Açılacak ve otomatik bir top ortaya çıkacaktır. Kılıcınızı kullanarak atışlarını geri çevirin ve bu şekilde topu imha edin. Şimdi tüp yüzeyindeki delikten içeri düşün. Tüneli ve sonra da metal bir yolu izleyin. Büyük bir platforma geleceksiniz. Platform alçalacaktır. Zeminde, yan tarafta bir kontrol odası dikkatinizi çekecektir. Kontrol odasına girin ve hepsini haklayın. Pencerenin önündeki çizgi üzerinde yer alan düğmelere dikkat edin. Monitöre en yakın düğme asansörü çağırır. Kapıya yakın olan düğme ise, dış koridordaki büyük kapıyı açar. Yeni kübik kontrol odasına girin. Bu odanın en üst düzeyindeki kontrol banklarından birinin üzerinde bir düğme yer almaktadır. Bu düğmeye basın. Rampanın altındaki parmaklığı kesin ve içeri girin. Karşınıza çıkan Probe Droid'i öldürüp asansörü yukarı çıkarın. Bu küçük girintide, küçük bir parmaklık göreceksiniz. Bunu kesin ve ortaya çıkan otomatik topa dikkat edin. Önceden mühürlü durumdaki bir kapı şimdi açılacaktır. Üzerinde kontrollerin yer aldığı bir duvar göreceksiniz. Sağdaki düğme ile oynayarak hedef değiştirin. Ne yazık ki yeterli güç olmadığını farkedeceksiniz. Siz kırmızı anahtarı alın ve buradan odadan dışarı çıkın. Şimdi Force Jump yaparak dış koridor tavanındaki delikten geçin. Sandıklar ve küçük asansörün bulunduğu alana gelin. Yukarı çıkın. Metal yapının kapısı artık açılabilir durumdadır. İçeri girin ve görüntünün önündeki bir düğmeyi çevirin. Ateşleme odasına geri dönün. Hedefinizi doğru belirlediğinizden emin olun ve ateş edin. Hepsi bu.

LEVEL 4: SELF DESTRUCT AND ESCAPE

Kontrol odasının kapısından geçin.

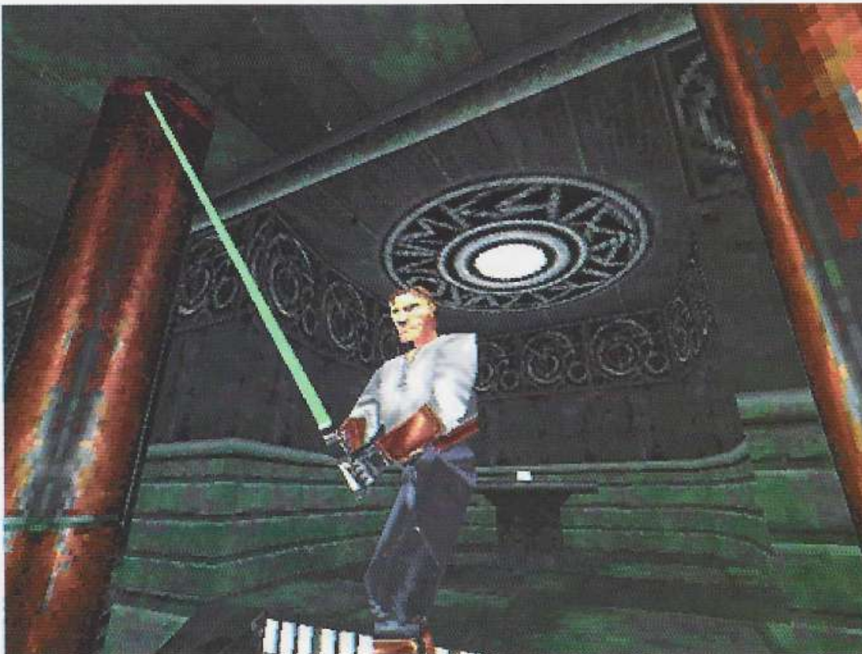


Etrafınıza bakının ve çıktığınız binanın üstüne Force Jump yaparak çıkın. Aşağıdaki çıkıntıya inin. Silah tüneline sıçrayın ve bu tüneli izleyerek silahın enerjisine ulaşın. Burada, kılıcınızla keserek açabileceğiniz bir parmaklık göreceksiniz. Şimdi zemin üzerinde metal bir savağı olan bir sarnıca gireceksiniz. Şimdilik bunu önemsemeyin. Küçük bir tünel boyunca kayalık merdivenden yukarı çıkın. Beton bir kutu gibi görünen bir odaya geleceksiniz. Bu, soğutma ünitesi. Bu kutunun arkasında, bir panel bulunmaktadır. Kılıcınızla bu paneli keserek yok edin. Bir uyarı duyacaksınız, ama paniklemeyin. Yani en azından şimdilik. Zemininde savak olan odaya dönün. Artık savak açık durumdadır. Metal bir desteğin üzerine inin. Desteği izleyerek bir kapıya ulaşın. İçi su dolu bir odaya gireceksiniz. Burada Trooper'lar var, ancak su altından altedilmeleri çok kolaydır, çünkü daldığınızda sizi göremezler. Odanın arka bölümüne gidince, odanın ortasındaki yapıya bir giriş bulacaksınız. Topa dikkat edin. Topu yok edin ve yukarıdaki çıkıntıya Force Jump yapın. Bunu büyük olasılıkla sudan yapmanız gerekecek. Üstte bir Revive göreceksiniz. Şimdi bu yeni bölmenin alt kısmına gidin. Çevresinde dört düğme bulunan bir savak göreceksiniz. Bu düğmeler sırayla ve hızlı bir şekilde çevrilmelidir. Bölmenin girişine sırtınızı verin ve şimdi karşınıza gelen düğmeyi bir numaralı düğme olarak kabul edin. Saat yönünde sağa doğru ilerlediğinizde, burada iki numaralı düğme olacaktır. Şimdi arkanızda üç numaralı düğme bulunacaktır. Solunuzda ise, dördüncü düğme yer alır. Düğmelere basmak için doğru sıra, 1, 3, 2, 4 şeklindedir. Force Speed'in yardımına ihtiyacınız olacak. Dört düğme de etkinleştirildikten sonra, yeniden su yüzeyine çıkarak hava alın. Ancak alttaki savağa dikkat edin. Savak, alçalmaya başlamasını görmenizden yaklaşık 14 saniye sonra, yeni bölmeye girmenize izin verecek kadar uzağa gitmiş olacaktır. Yalnız bu noktadan sonra yine yükselmeye başlayacaktır. Force Speed'i kullanarak tünelin aşağısına doğru yüzün. Bu yeni tüneldeki ilk küçük kubbede bir hava paketi bulacaksınız. Geriye kalan dört soğutma birimi de buradadır. Önce hava paketinin en uzağındaki birimlere gidin ve bunları kılıcınızla kesin. Paketin hemen önündekini ise en sona saklayın. Şimdi aşağı yüzün ve geriye kalan soğutma modülünü de kesin. Alarmlar bozulacaktır. Soldaki köşenin çevresindeki zeminde bir savak açılacaktır. Force Speed'i kullanarak buraya yüzün. Dibe gelince, yerden destek alarak bir açılıştan yeni bir alana geçin. Bu açılışı geçince yanı başınızda bir hava paketi daha bulacaksınız. Büyük bir savağın altından, bu yeni alanda yüzmeyi sürdürün. Büyük ve açık bir alana geleceksiniz. Burada iki kontrol odası bulunmaktadır. Bir saniye içinde her iki odadaki düğmeleri çevirmeniz gerekecek. Bunu yapınca, suya girin ve daha önce geçmiş olduğunuz büyük metal savağa dönün. Şimdi bu savak açılacaktır. Burada yüzeye çıkın ve

hava arabasının önünden koşun. Bir Stormtrooper'ın bulunduğu çıkıntıya koşun. Dönün ve az önce üzerinden atladığınız çıkıntının altından yürüyün. Sağ taraftan yürümeye dikkat edin ve bir seri taş basamaktan aşağı inin. Işınlı çıkıntının üzerinde koşun. Aşağısında bir çıkıntı olan bir çukur göreceksiniz. Buraya atlayın. Bu çıkıntı üzerinde dört tane düğme vardır. Bunların tümüne istediğiniz sırayla, ama hızlı bir biçimde basın. Bir hava arabası alçalmaya başlayacaktır. Kenara yaslanarak arabanın sizi ezmesine izin vermeyin. Aşağı inince Force Jump yaparak arabanın üzerine atlayın. Şimdi de yükselmeye başlayacaktır. Araba yükselmesini bitirdiğinde, bu Level da bitmiş olacak.

LEVEL 5: KA'PA THE HUTT'S PALACE

Kapının sağındaki çıkıntının üzerine Force Jump yapın. Sarnıcı sonuna kadar izleyin. Garip görünüşlü makineye kılıcınızla arka arkaya darbeler vurun. İki pompa hareketsiz kalınca, bir Ugnaut kapıdan çıkarak tamirat için gelecektir. Kapıdan geçin. Oturma bölmelerine gelinceye kadar koridoru takip edin. Bunlardan birinin içinde, bir raf vardır. Çömelip rafın altında sürünerek ikinci oturma bölmesine geçebilirsiniz. En alttaki alana inin. Koridoru izleyin ve odayı Grave Tuskan'lardan temizleyin. Küçük bir derenin hemen ötesinde, bir Grave Tuskan giysisi bulacaksınız. Bu giysi kısa bir süre sonra çok işinize yarayacak. İkinci oturma bölmesine dönün ve en üst seviyeye çıkın. Bu seviyedeki odalardan birinde, yeni bir alana açılan küçük bir kapı vardır. Bunun hemen ötesinde de ana girişe benzemesine karşın boyutu biraz daha küçük olan bir kapı göreceksiniz. Envanterinizden, Grave Tuskan giysisini seçin. Böylece Mara Jade, bölgenin sakinlerince daha çekici bulunacak yeni bir dış görünüşe kavuşacaktır. Giyindikten sonra kutunun önüne gelin ve boşluk çubuğuna basın. Mekanik bir göz sizi kontrol edecek ve daha sonra da kapıyı açacaktır. Bu yeni alanda, rampadan yukarı gidin. En üstteki iki oda ana kapıya ve sağdaki koridorun sonundaki daha küçük bir kapıya açılacaktır. Bu, ele geçirmek istediğiniz son kapı.
Ithorian'ların oturma odasına gelinceye kadar bu koridoru izleyin. Dolap gibi küçük bir odanın içinde, bir pencere çıkıntısına açılan bir kapı bulacaksınız. Bunu açın ve çıkıntıya yürüyün. Diğer taraftaki pencere çıkıntısına yürüyün ve başka bir Ithorian oturma odasına girin. Buradan geçerek bir balkona çıkın ve aşağıdaki dar yola atlayın. Az sonra üçüncü bir oturma odası grubuna ulaşacaksınız. Yakındaki Gran'ları öldürün. En alt seviyeye inin. İçi su dolu bir tünel göreceksiniz. Bunun içine girin. Az sonra yüzeydeki bir çatlaktan dışarı çıkacak ve sonra da yeni bir alana gireceksiniz. Tuskan giysiniz üzerinizden kaybolacaktır. Bu yeni alandaki rampayı tırmanın. Üzerinde Gamorrean ve Ugnaut'ların olduğu bir platform göreceksiniz. Kapıdan geçin. Artık Ugnaut karargahındasınız. Arkanızda, bir dumpwaiter'a giden bir savak vardır. Bunun içine girin ve yukarı çıkın. Çok geçmeden, altında merdivenler olan bir köprüye geleceksiniz. Aşağı atlayın ve bulduğunuz bütün merdivenlerden aşağı inin. Sonunda kendinizi bir koridorda bulacak ve Ugnaut'ların içtiği yerlerden geçeceksiniz. Bu kapıdan geçin. Başka bir kapı ve döner merdivenli bir girinti göreceksiniz. Merdivenleri çıkın ve üstteki düğmeye basın. Aşağıdaki diğer kapı şimdi açılacaktır. Bu kapıdan geçin. İçinde kırmızı bir anahtar bulunan bir odaya geleceksiniz. Kırmızı anahtar, içinde bol miktarda yararlı maddenin olduğu bir odanın kapısını açmanızı sağlayacak. Yeniden daha önce üzerinden atladığınız köprüye çıkın ve yolunuza devam edin. Çok sayıda müşterisi olan bir bara geleceksiniz. Bir rampadan aşağı ilerleyin ve soldaki bir kapıdan geçerek bir hapis alanına girin. Etrafa bakınca, iki tane düğme göreceksiniz. Hücreye yakın olan düğme tüm hücreleri açacaktır. Diğeri ise merdiveni etkinleştirir. Merdivenlerden çıkın. Kapının sağındaki odada bir düğme bulacaksınız. Bu odanın altında, büyük bir yükselen sütun yer almaktadır. Düğmeye iki kez basarak sütunu yerine yerleştirin, süratle merdivenlerden aşağı inin ve tuğlanın üzerine sıçrayın. Sütun sizi, zemininde çok sayıda parmaklığın bulunduğu bir seviyeye götürecektir. Sol üst parmaklığı kesin ve içine girin. Gamorrean'ları imha edin ve Gran'larla Rodian'ların bulunduğu alt kısma geçin. Bunları da öldürün ve buradaki pasajı izleyerek patlayıcılarla dolu bir ambara ulaşın. Buraya düştüğünüz alana geri dönün ve merdivenleri çıkarak girintiye gidin. Mücevherlerle kaplı bir kubbe göreceksiniz. Kubbenin üstündeki ağır patlayıcıyı kullanın.
Şimdilik bu kadar. Kılıcınızı yanınızdan ayırmayın ve oyunun açıklamasının önümüzdeki aylarda yayımlanacak devamını bekleyin.



İPUÇLARI

Eğer anlattığımız bunca şeye rağmen hala sorunlarınız varsa, oyun sırasında önce "T" yazın, sonra da aşağıdaki kodlardan istediğinizi girin:
iamagod: Bütün güçler
diediedie: Tüm silahlar
gimmestuff: Eksiksiz envanter
gameover: Level atlama
statusque 0 ya da 1: Yaratık AI'sini etkin/saf dışı yapma
trainme: Güç düzeyini artırır
freebird: Uçuş modu
boinga 0 ya da 1: Yaralanır/yaralanmaz
trixie: Daha çok Mana
cartograph: Tüm haritayı gösterir
gospeedgo 0 ya da 1: Slow motion/normal hız
quickzap: Belirtilen koordinatlara geçiş için

FROGGER







Bugünlerde her sohbetin konusu dönüp dolaşıp "ah, nerede o eski günler"e geliyor. Oyunlar için de aynı şeyi söyleyecekler çıkabilir. Ancak oyunların, gerçek hayatla ilişkisini büyük ölçüde kesmiş acaip programcıların ürünü olması sık karşılaşılan bir durum ve bu nedenle oyun dünyasındaki yeniliklere ayak uydurma konusunda biraz anlayışlı davranmanız gerek.

İşte size güzel bir örnek: Frogger. Sokağın bir yanından öbür yanına geçmek için kamyonlara, taksilere ve buldozerlere dikkat! Eğer bunlardan biri size çarparsa, içi dışına çıkmış bir kurbağa olacaksınız. Buraya kadar her şey normal ve mantıklı. Daha sonra nehrin karşısına geçmek için hızla hareket eden yığınların üzerine sıçrıyorsunuz. Bazı yığınların diğerlerine göre çok daha hızlı bir biçmde ve hem de akıntıya ters yönde hareket etmesi biraz mantıksız. Ama bu ana odak noktanızı değiştirmiyor: Eğer bir yığını kaçırır ve suya düşerseniz, boğulursunuz. Hem de bir kurbağa olduğunuz halde boğularak ölürsünüz. Oysa kurbağalar yüzme yeteneği olan hayvancıklardır. İşte bu nedenle perdeli ayaklarınız vardır. Eğer gerçek hayatta da suya düşüp boğulmak üzere olan bir kurbağa olsaydınız, herhalde "galiba evrimden nasibimi alamamışım" diyerek ölürdünüz.

ÖZELLİKLER

Orijinal klasik Level'daki yol, nehir, trafik, yılan ve timsahların yanı sıra, bazı varyasyonlarla da karşılaşıyorsunuz. Örneğin aralarındaki yığınlar üzerinden sıçrayarak küçük adacıklar arasında geziniyorsunuz. Başka bir Level'da ise, kendinizi dev bir yakma istasyonunda buluyorsunuz. Burada, hızla dönen platformların üzerine düşerek hareket etmeniz gerekiyor. Başka bir Level'da martıların izlerini takip ediyor, yer altında geçen diğer bir Level'da ise kurtları yiyorsunuz. Bulutların arasında gezinmenizi sağlayan bir Level bile var.

Orijinal oyunda olduğu gibi burada da ana amaç, dişi kurbağaların üzerine sıçrayarak onları "korumak". Bunların bir Level'ın neresinde olduğunu bulmak için, önce







vıraklamanız gerekir. En yakındaki dişi size en tatlı vıraklamasıyla karşılık verecektir. Şimdi sesin geldiği tarafa yönelebilirsiniz. Bir de, sinekleri rahatça yakalamanızı sağlayan çok uzun bir diliniz var.

VE SORUNLAR

Sorun Level'larla değil, oyunun işleyişi ile ilgili. Örneğin karmaşık ve geniş boyutlu bazı Level'larda, görüntü yetersiz kalıyor. Evet, işlerinizi kolaylaştırmak için bir haritaya ve odaklama özelliğine yer veriliyor. Ama bunlar bile, çok daha geniş bir görüntüye duyacağınız özlemi ortadan kaldırmaya yetmiyor. Belki de Frogger'daki en büyük sorun, korkaklık sendromuna yol açabilecek bir oyun olması. Birçok kere platforma güvenli bir şekilde indiğinizi düşünürken, kendinizi ölümünüze doğru hızla düşerken buluveriyorsunuz. Bunun nedeni aslında oyundaki bir hile değil, yalnızca grafiklerin değişik işlemcilerde değişik hızlarda kaydırılması ve kendinizi bu duruma göre ayarlamanın güçlüğü. Doğrusu elinizde bu tip sorunları en aza indirgeyecek bir P233 de olsa, başedilmesi gereken irili ufaklı diğer sorunlar canınızı sıkmayı sürdürecek.

PERSPEKTİF

Eğer oyun gerektiği gibi çalışabilseydi, Frogger çok daha çekici bir ürün olurdu. Oldukça yüksek grafik özellikleri gerektirmesi de cabası.

Teknik Özellikler
Bellek: 16 MB
İşlemci: P100
Grafik: SVGA
Ses: Windows 95'le uyumlu ses kartları
Kontrol: Klavye, mouse



PENCOM COMPUTER CENTER

VİŞNE SOK. 25/A PENDİK-İST. TEL : 0.216.491 4404 -- 375 3614 FAX : 0.216.375 36 14

FIFA 98 : 6.000.000 tl
NBA 98 : 6.000.000 tl





TEK CD'LİK OYUNLAR	:	1.000.000 TL
İKİ CD'LİK OYUNLAR	:	1.750.000 TL
ÜÇ CD'LİK OYUNLAR	:	2.500.000 TL
DÖRT CD'LİK OYUNLAR	:	3.000.000 TL
BEŞ CD'LİK OYUNLAR	:	3.500.000 TL

BİLGİSAYARCILAR !
CD OYUN VE
İNTERNET BAĞLANTI
PAKETİ İÇİN
SÜPER FİYATLARIMIZI
MUTLAKA
ÖĞRENİN

internetcafe
30 $
1 AY SINIRSIZ
YETKİLİ DAĞITICI : PENCOM COMPUTER CENTER
internet bağlantı kiti
cd-rom
Bir yudum alırmısınız!

DATA İLETİŞİM

İNTERNET BAĞLANTI PAKETİ
1 AY SINIRSIZ 30 $

-0822 Lİ HAT(İNDİRİMLİ HAT)
-İNTERNET KURULUM KILAVUZU
-İNTERNET KULLANIM KILAVUZU
-OTOMATİK KURULUM CD'Sİ
(BÜTÜN AYARLARI CD KENDİSİ YAPAR)
-24 SAAT DESTEK HATTI
-1 MB ERİŞİM HIZI

OYUN ADI	CD	OYUN ADI	CD
7TH LEGION	1	M1 TANK PLATOON 2	1
ACTUA GOLF 2	1	MAN X TT SUPER BIKE	[illegible]
ACTUA SOCCER 2	1	MAXIMUM FORCE	1
AFTERMATH	1	MEAT PUPPET	1
ALIEN EARTH	1	MEN IN BLACK	1
ANDRETTI RACING	1	MORTAL KOMBAT TRILOGY	1
ARMOUR COMMAND	1	MONKEY ISLAND 3	2
BEYOND TIME	2	NETSTORM	1
BIRTHRIGHT	1	NEED FOR SPEED 2 S.E.	1
BLOOD	1	NHL 98	1
BLOOD OMEN LEGANCY	1	NIGHTMARE CREATURES	1
BROKEN SWORD 2	2	OUTLAWS	2
BUCANNER	1	PANDEMONIUM 2	1
BUGRIDERS	1	PERFECT WEAPON	1
BURNOUT CHAMPIONSHIP	1	PILGRIM	2
BYZANTINE	6	POWER BOAT RACING	1
CARMAGEDDON	1	PROJECT PARADISE	1
CARMAGEDDON SPLAT PACK	1	QUAKE 2	1
CEASAR'S PALACE	1	RAYMAN GOLD	1
CIV.2 FANT.	1	RED ALERT	2
CIVILIZATION 2	1	RED BARON 2	1
CHAMPIONSHIP MAN2 97/98	1	REDLINE RACER	1
CHAMPIONSHIP MAN ITALY	1	REDNECK RAMPAGE	1
CONQUEST EARTH	2	ROLAND GARRAS TENNIS	1
CROC	1	SEGA TOURING CAR	1
CYBERSWINE	1	SEMPER F1	1
DAYTONA USA DELUXE	1	SHADOWS OF THE EMPIRE	1
DIE BY THE SWORD	1	SID MIEIRS GETSBURG	1
DOGDAY	1	SIM 10 IN 1	1
DROWNED GOD	3	SIM SAFARI	1
ECSTETICA 2	1	SONIC 3D BLAST	1
ENTREPRENEUR	1	SPEED BOAT ATTACK	1
EXCALIBUR 2555 AD	1	STAR CRAFT	1
F-22 RAPTOR	1	STAR WARS REBELION	1
FIGHTING FORCE	1	STREET FIGHTER ZERO 2	1
FINAL LIBERATION	1	SUB CULTURE	1
FORCED ALLIENCE	3	TAKE NO PRISONERS	1
FORMULA 1	1	TANARUS	1
G.POLICE	1	TEAM GOMAN 47	1
GARFIELD	1	TENKA	1
GRAND THEFT AUTO	1	THE DIVIDE ENEMIES WITHIN	1
GUNDAM	1	THE REAP	1
IF-22 PERSION GULF	1	TOMB RAIDER 2	1
IGNITION	1	TONE REBELLION	1
INTERSTATE 76 NEW	3	UBIK	3
IPANZER 44	1	ULTIMATE RACE PRO	1
JACK NICKLAUS GOLF	1	VIDEO POKER	1
JEDI KNIGHT	2	VIRTUAL POOL 2	1
JOINT STRIKE FIGHTER	1	VIRTUA FIGHTER 2	1
JET MOTO	1	VIRTUA SQUAD 2	1
JOINT STRIKE FIGHTER	1	VIRTUA POOL 2	1
LIGHT & DARKNESS	3	VIRTUAL SPRINGFIELD	1
LITTLE BIG ADVENTURE 2	1	WAR BREEDS	1
LONGBOW 2	2	WAR CRAFT 7 IN 1	1
LORDS OF MAGIC	1	WINTER 3D	1
L.E.D. WARS	1	WOLFENSTIEN 3D	1
LAND BEFORE TIME	1	WORMS 2	1
LAST BRONX	1	X-COM 3	1
LEGACY OF TIME	4	ZOMBIEVILLE	2

YENİ OYUNLAR

THE LED WARS(1CD)-real time strateji
CEASAR'S PALACE(1CD)-kumarhane oyunları
BYZANTINE(6CD)-macera
CYBERSWINE(1CD)-3d savaş
LAST BRONX(1CD)-üç boyutlu dövüş
RAYMAN GOLD(1CD)-platform
GUNDAM(1CD)-3D robot savaşı
MONTY PHYTONS(2CD)-platform , macera
THE ULTIMATE RPG AR.(5CD)-7 adetrpg oyunları
LEGACY IF TIME(4CD)-macera
SEGA TOURING CAR(1CD)-araba savaşı
THE 3RD MILLENIUM(1CD)-strateji
DIE BY THE SWORD(1cd)-3adventur & dövüş
ENTREPENEUR(1cd)-ekonomik strateji
FIGHTING FORCE(1cd)-dövüş
IGNITION(1cd)-araba yarışı
INTERSTATE 76(3cd)-araba yarışı & savaşı
IPANZER 44(1cd)-2.dünya savaşı / strateji
JOINT STRIKE FIGHTER(1cd)-uçak simulasyonu
LIGHT & DARKNESS(3cd)-maceara
ANASTASIA(1CD)-çizgi macera
STAR CRAFT(1cd)-real time strateji
PILGRIM(2CD)-macera
PROJECT PARADISE(1CD)-3d real time adventure
ROLLAND GARRAS TENNIS(1CD)-tenis
SEMPER F1(1CD)-strateji savaş
SIM SAFARI(1CD)-safari sim.
STAR WARS REBELLION(1CD)-uzay savaşı
STREET FIGHTER ZERO 2(1CD)-dövüş
SUB CULTURE(1CD)-denizaltı simulasyonu
TANARUS(1CD)-TANK SİMULASYONU / SAVAŞ
TEAM GOMAN 47(1CD)-3d savaş
UBIK(3CD)_action macera
ULTIMATE RACE PRO(1CD)-araba yarışı
WAR BREEDS(1cd)-real time strateji
LAND BEFORE TIME(1cd)-macera
ARMOR COMMAND(1CD)-3d savaş
DIVIDE ENEMIES WITHIN(1CD)-3d savaş
MAXIMUM FORCE(1CD)-polisiye macera
F-15(1CD)-uçak simulasyonu

KARIŞIK OYUN CD'LERİ: 1.500.000 TL



GAME ZONE 2
HEAVY GEAR
G. POLICE
SUB CULTURE
CHASM THE RIFT
SHIPWICKERS
SUBSPACEMONTIZUMAS



SIMPLY GAMES 2
RAYMAN
GARFIELD
SWING
SONIC 3D BLAST
PERFECT ASSASIN
VIRTUA FIGHTER 2
SPEEDBOAT ATTACK



SIMPLY GAMES 7
DARK EARTH
TUROK
BROKEN SWORD 2
EXCALIBUR
BATTLE ARENA
TOSHINDEN 2



GAME ZONE 4
QUAKE 2
TUROK
JEDIKNIGHT
REDNECK RAMPAGE
HEXEN 2
DEFIANCE



GAME ZONE 7
JOIN STRIKE
FIGHTER
F22 RAPTOR
F22 FIGHTER
F/A 18 KOREA
AIR WARRIOR 3
FLIGHTUNLIMITED2
RED BARON 2



GAME ZONE 6
DIABLO
HELLFIRE
BATTLESPIRE
FALLOUT



GAME EXPERT 5
FIGHTING FORCE
ARMOR COMMAND
SHADOW BASTER
MOON CHILD
BRIDGE DELUXE 2
AC ICE HOCKEY
INTERSTATE 76
NITRO RACER
BURNOUT RACE



GAME EXPERT 3
FUNA FOOTBALL 98
LATS BRONX
BATTLE ZONE
AC GOLF 2
RED LINE RACER
SPIRIT WARRIOR
W.WIDE RALLY
MARS TAXI
DIVIDE ENEMIES



JOYPAD
3.000.000 TL

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI
YAKINDA İNTERNETTE
BUNDAN SONRA SİPARİŞLERİNİZİ
İNTERNETTEN VEREBİLECEKSİNİZ.

TOM & JERRY
ÇİZGİ FİLM SERİSİ
(5 CD / HER CD'DE
7 ADET ÇİZGİ FİLM)

2.250.000 TL/ADET

MR . BEAN
KOMEDİ SERİSİ
(7 CD)

2.250.000 TL / ADET

VE DİĞER
FİLM CD'LERİ

2.250.000 TL



SAYIN MÜŞTERİLERİMİZ: LÜTFEN SİPARİS VERMEDEN ÖNCE STOK DURUMUNU SORUNUZ...
(KARGO ÜCRETİ TESLİM ANINDA MÜŞTERİ TARAFINDAN ÖDENECEKTİR.)

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ :
BERKİM BUĞRA CANOVA HESABI
GARANTİ BANKASI PENDİK ŞB HESAP NO : 6619859 / 9
İŞ BANKASI PENDİK ŞB. HESAP NO : 811308

NOT : SAYIN MÜŞTERİLERİMİZ !
YENİ ÇIKAN BİR ÇOK OYUN
3D/FX KART GEREKTİRMEKTEDİR.
OYUN SİPARİŞİ VERMEDEN ÖNCE
İSTEDİĞİNİZ OYUNUN GEREKTİR-
DİĞİ SİSTEM ÖZELLİKLERİNİ
İYİ ARAŞTIRMANIZ TAVSİYE OLUNUR.

CD OYUN

HAZİRAN 98





CROC - CALAMARI CUBES - DARKOMEN
DESCENT IN ITALY - DEADLOCK II - EARTH SIEGE 3 - HUNCHBACK - HEAVY GEAR
LURID LAND - MONTEZUMA'S RETURN - PIRANHA PANIC - QUEST FOR GLORY:
DRAGON FIRE - SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP - MYSTERIES OF THE
SITH - WORMS 2 - STRATOSPHERE

